Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-

PC Games Disc & Mag

1/94
DM 7.-
COMPUTEC VERLAG

Das meistverkaufte PC-Spiele Magazin
Quelle: IVW

Action und Adventure

Sam & Max
Mortal Kombat



Star Wars auf CD-ROM

Rebel Assault

Mit großem CD-ROM Teil

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

COMPUTEC Verlag
Reklamation PC Games
90 327 Nürnberg

Große Reportage: Interplay

Star Trek 2 • Stonekeep
Star Reach • Interviews

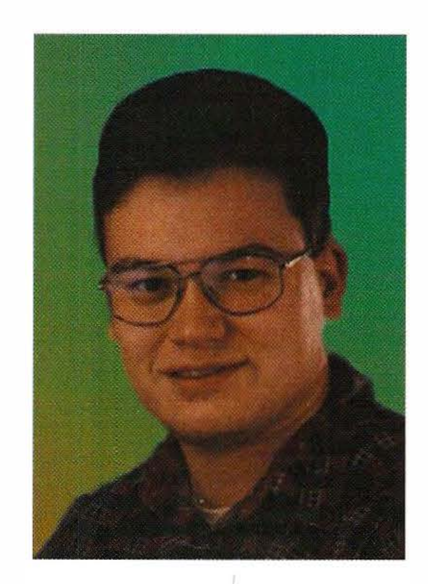
OVERDISK

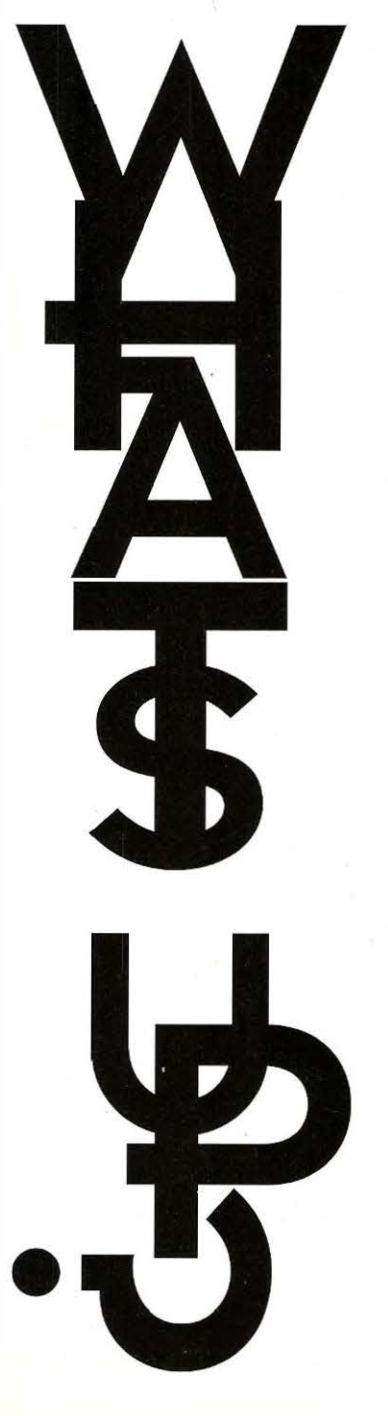


ANDROID

Eine voll spielbare Version des besten PC-Flippers aller Zeiten!

386er • Tastatur • VGA





Weihnachten '93. Der akute Softwaremangel auf dem Sektor CD-ROM scheint nun endlich ein Ende gefunden zu haben. Konnten bereits zu Beginn des Monats das interaktive Adventure Critical Path und der Arcade-Klassiker Mad Dog McCree für Furore sorgen, so bewies der amerikanische Softwaremagnat LucasArts kurz vor Redaktionsschluß einmal mehr, wer in diesem Geschäft für revolutionäre Innovationen zuständig ist. Rebel Assault stellt kompromißlos klar, daß das bisher eher stiefmütterlich behandelte Medium CD-ROM nicht nur als riesiger Massenspeicher gesehen werden darf, sondern für die nahe und ferne Zukunft des Computerspiels eine zwingende Notwendigkeit darstellt. Daß zum ersten Mal Grafik, Sound und Gameplay gleichermaßen berücksichtigt wurden, läßt jeden Spielefan neue Hoffnung schöpfen. Vielleicht ist es möglich, daß wir schon sehr bald in die Rolle eines x-beliebigen Kino-Helden schlüpfen und interaktiv in einer nur sehr grob vorgegebenen Handlung in Aktion treten können?

LucasArts hatte aber diesen Monat nicht nur Rebel Assault für die staunende Fachpresse parat. Die zweite Neuerscheinung, Sam`n`Max, wird zwar längst nicht so innovativ sein wie Rebel Assault, jedoch sollten die Lachmuskeln schon einmal im Hinblick auf den baldigen Veröffentlichungstermin getrimmt werden. Wir konnten im Rahmen eines Besuchs bei Softgold in Kaarst diesen Weihnachtshit unter die Lupe nehmen. Das Resultat dieser 20stündigen Reise in den Westen lesen Sie auf Seite 32: Das Spiel des Monats!

Gewalt am Bildschirm. Schenkt man einem großen Teil der deutschen Presse und des Fernsehens Gehör, so gewinnt man den Eindruck, daß unsere Jugend ihre Computer und Konsolen nur benutzt, um schnell aufgestaute Aggressionen auf übelste Art und Weise abzureagieren. Besonders das Erscheinen von Mortal Kombat hat die ohnehin schon hitzige Diskussion neu entfacht; viele sind dabei der Meinung, daß sich daraus längst ein "Moral Kombat" entwickelt hat. Man kann nun dazu stehen wie man möchte und wir wollen uns auch nicht zum Richter über Gut und Böse emporschwingen, jedoch darf man auf keinen Fall einen computerspielenden Jugendlichen gleich zum gewaltbereiten Randalierer abstempeln. Wir glauben, daß das Computerspiel an sich diesen schlechten Ruf, dieses negative Image nicht verdient hat, nur weil sich ein paar schwarze Schafe unter die Unterhaltungssoftware gemischt haben. Der positive Effekt, den Computerspiele zweifellos erzeugen können, ist sehr in den Hintergrund getreten.

Nach dem durchschlagenden Erfolg unserer letzten Reportage haben wir unseren Auslandskorrespondenten Markus Krichel in diesem Monat auf die kalifornische Softwareschmiede Interplay angesetzt. In seinem sehr interessanten Artikel ab Seite 14 lesen Sie alles Wissenswerte über Star Trek 2, Stonekeep und das neueste Werk Star Reach.

Bleibt mir nur noch, Ihnen viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe der PC Games zu wünschen. Im nächsten Jahr lesen wir uns wieder. In diesem Sinne: Frohe Weihnachten und einen guten Rutsch!

Oliver Menne
Leitender Redakteur

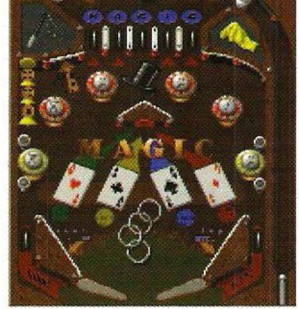
Epic Pinball

Die PC Games Disc & Mag Coverdisk

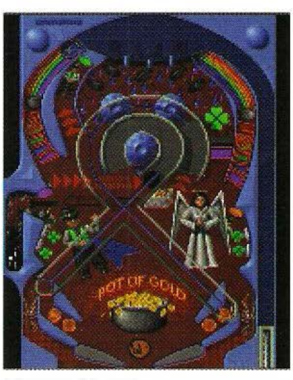
Nachdem die PC-Welt jahrelang auf eine Flippersimulation warten mußte, die den Amiga-Flippern Pinball Dreams und Pinball Fantasies das Wasser reichen konnte, ging es in den letzten Monaten Schlag auf Schlag. Pinball Dreams PC, 8 Ball Deluxe und Silverball waren die Wegbereiter für diese Coverdisk: Epic Pinball bricht alle Flipper-Rekorde.



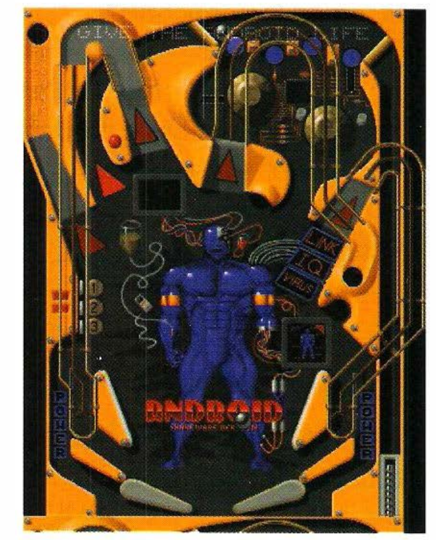
CRASH



MAGIC



POTGOLD

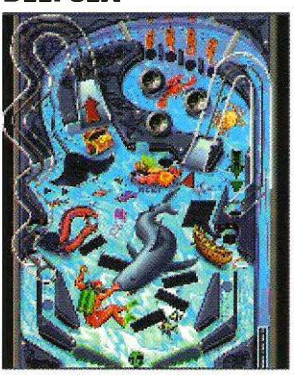


ANDROID

Nach dem grandiosen Auftakt, den der amerikanische Hersteller Microleague mit Silverball hinlegte, gibt er jetzt noch eins drauf: Epic Pinball ist eine Flippersimulation mit acht verschiedenen Tables, grandiosem Sound und einer bisher unerreichten Spielbarkeit. Auf der PC Games-Coverdisk bekommen Sie die Gelegenheit, einen dieser acht Tische ausführlich probezuspielen. Android unterstützt alle PCs ab 386er, alle Sound-Blaster-kompatiblen Karten sowie VGA in 256 Farben. Das beste aber ist, daß die Coverdisk-Version keinerlei Spielbeschränkung unterliegt: Die Highscores werden automatisch auf der Festplatte gesichert und es gibt keine Begrenzung in der Spielzeit. Alles weitere über die Installation und die Bedienung der Epic Pinball-Demo erfahren Sie auf Seite 64. Falls Ihnen der einzelne Table schon zusagen sollte, erfahren Sie im Programm mehr über das Bestellen der Vollversion. Wer das Erscheinen der endgültigen Version aber noch abwarten kann, sollte sich noch bis zu unserem Review in einer der nächsten Ausgaben gedulden. Jetzt aber: Viel Spaß!



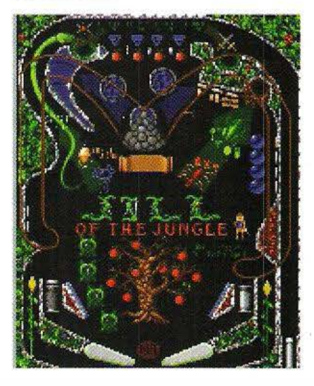
DEEPSEA

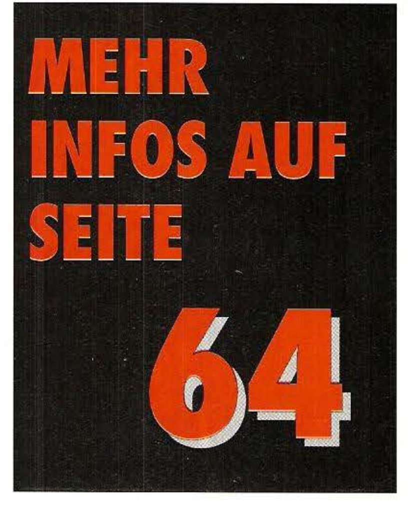


EXCALIBUR



JUNGLE





INHALT

RUBRIKEN

REPORTAGE

SPIEL DES MONATS

REVIEWS

Nach der großen Origin-Reportage in der November-Ausgabe steckte unser rasender Reporter Markus Krichel (auf dem Foto links) diesmal seinen Schuh in die Tür des kalifornischen Herstellers Interplay. Neben interessanten Vorberichten über die bei Interplay anstehenden Neuveröffentlichungen Star Trek 2, Star Reach und Stonekeep interviewte Markus Krichel auch Alan Pavlish, den Designer des Erfolgspiels The Lost Vikings. Daß er dabei wieder an unsere Leser gedacht hat, versteht sich von selbst: Wir verlosen drei handsignierte Exemplare des Denkspiels. Mehr darüber ab Seite 14.

14

CD-ROM

PD & SHAREWARE

SPECIAL

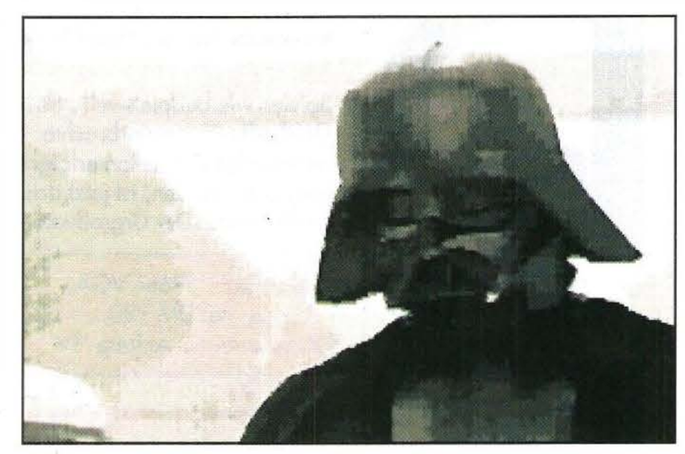
HARDWARE

GEWINNSPIELE

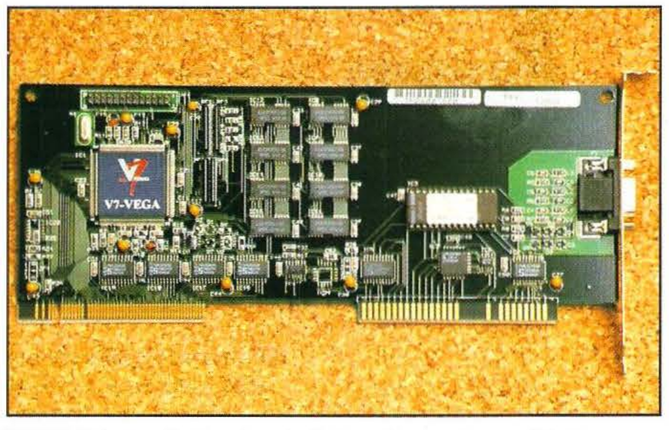
NEUE HOTLINE-NUMMER AB SOFORT: (09 11) 6 42 77 62



76 Endlich einmal ein brauchbares Beat ´em Up für den PC! Ab Seite 76 haben wir Mortal Kombat unter die Lupe genommen. Alles deutet darauf hin, daß der Amiga als Vorzeige-Rechner für Actionspiele bald vom Thron gestoßen wird...



96 Der CD-ROM-Teil platzt fast aus seinen Nähten. Ein wirklicher Schlager unter den guten CD-ROM-Spielen ist Rebel Assault. Fliegen Sie auf Luke Skywalkers Spuren durch Canyons und Asteroiden oder nehmen Sie an heißen Lasergefechten teil. Rebel Assault macht es möglich.



110 Was wir in der letzten Ausgabe mit den Soundkarten begonnen haben, setzen wir diesmal fort: Eine Marktübersicht auf dem neuesten Stand soll Ihnen Durchblick im vielfältigen Dschungel der unzähligen Grafikkarten geben. Welche für Sie die richtige sein könnte, erfahren Sie ab Seite 110.

UP TO DATE

von Thomas Borovskis, Oliver Menne und Thorsten Szameitat

Archon Ultra

Schachmatt

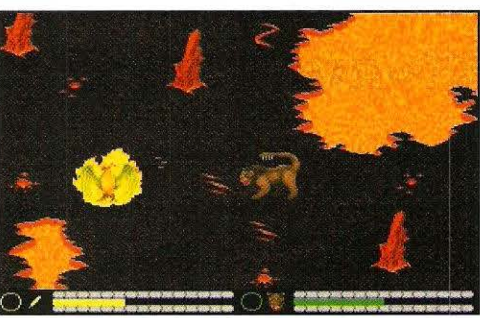


Alte Hasen des Softwarebusiness erinnern sich immer wieder gerne an die längst vergangenen Tage, in denen man Stunden über Stunden vor



Archon Ultra ist keine direkte Konkurrenz für Battle Chess 4000.

Spielen wie beispielsweise Seven Cities Of Gold oder Pirates verbrachte. Nachdem diese beiden Klassiker schon erfolgreich für den PC umgesetzt wurden, ist jetzt das betagte Archon an der Reihe. Der Urgroßvater aller Actionspiele wurde dabei sowohl grafisch als auch soundtechnisch



stark aufgepeppt. Wie sich das gute Stück schließlich spielen läßt, erfahren Sie, sobald die erste spielbare Demo vorliegt.

System: 386er, VGA
Preis: ca. DM 120,-
Erhältlich: Anfang ´94

Comanche Mission Disk 2

Kriegsbeil 2



NovaLogic möchte allen Fans des immer noch erfolgreichen Comanche zum Weihnachtsfest eine ganz besondere Freude bereiten: Die zweite Missiondisk soll noch vor Jahresende über die Ladentheken wandern. Interessierte Piloten können dann in zahlreichen neuen Szenarien für die gerechte Sache einstehen. Die ersten Bilder sind jedenfalls schon so gut, daß sie Geschmack auf mehr machen. Besonders die Mission in der schneebedeckten Umgebung paßt zur Jahreszeit.



Die zweite Missionsdiskette hat wieder allerhand beeindruckende Grafiken zu bieten.

System: 386er, VGA
Preis: ca. DM 100,-
Erhältlich: Ende ´93

Dreamweb

Traumnetz





Die beiden Programmierer holen sich im Bahnhof neue Motivation (oben); Dreamweb spart nicht mit Gewalt (unten).

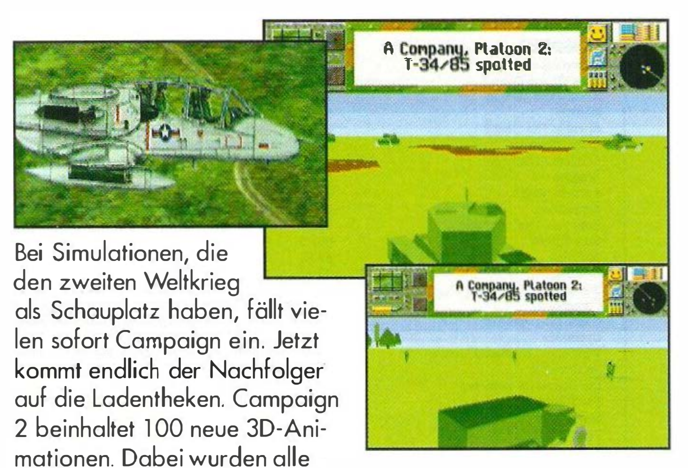


Die Zukunft. Die Menschheit führt Kriege mit geradezu apokalyptischen Waffensystemen, die sozialen Verhältnisse liegen weit unterhalb jeder Schmerzgrenze und seltsame Mutationen bevölkern als Resultat vieler Genexperimente die Erde. Das kommt wohl jedem Computerspieler und Cineasten bekannt vor. Dreamweb von Empire Software spielt in einer solchen Umgebung, hat aber wesentlich mehr zu bieten als viele seiner Kollegen. Eine übergeordnete Kraft namens "Dreamweb" kontrolliert die gesamte Menschheit. In den einzelnen Individuen tobt jeden Tag, jede Sekunde ein Kampf zwischen Gut und Böse in einer Art virtuellen Welt innerhalb des Unterbewußtseins. Allerdings ist die böse Seite im Laufe der Zeit so stark geworden, daß die Wächter des "Netzes" einen Helden auserwählt haben, der das Gleichgewicht wieder herstellen kann. Das hört sich alles sehr kompliziert und unverständlich an, es gilt jedoch lediglich, die Personen mit den "bösen Gedanken" ausfindig zu machen und zu eliminieren. Grafik und Sound machen schon in dieser Phase der Entwicklung einen hervorragenden Eindruck. Warten wir`s ab!

System: 286er, VGA
Preis: ca. DM 120,-
Erhältlich: Frühjahr`94

Campaign 2

Geschichte live!



Bei Simulationen, die den zweiten Weltkrieg als Schauplatz haben, fällt vielen sofort Campaign ein. Jetzt kommt endlich der Nachfolger auf die Ladentheken. Campaign 2 beinhaltet 100 neue 3D-Animationen. Dabei wurden alle modernen Waffensysteme integriert, wie beispielsweise lasergesteuerte Gewehre, Nachtsichtgeräte und Sucherraketen. Hatte der erste Teil mehrere historische Karten aus dem zweiten Weltkrieg zur Grundlage, so können bei Campaign 2 zahlreiche Gefechte der letzten 50 Jahre ausgetragen werden. Natürlich steht auch diesmal wieder der strategische Gesichtspunkt voll im Vordergrund. Actionfans werden also kaum auf ihre Kosten kommen. Strategiefans können sich jetzt schon auf Campaign 2 freuen.

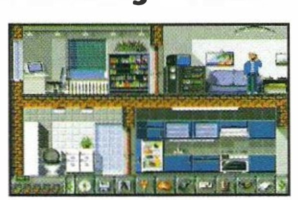
System: 286er, VGA
Preis: ca. DM 120,-
Erhältlich: Dezember '93

Backstage

Hinter der Kulisse

Nach dem Energie Manager, Victor Loomes und Vision folgt nun ein weiteres Promotion-Spiel mit dem Namen "Backstage". Es erscheint als Freeware und ist deshalb bei jedem Computerclub, PD-Händler und in zahlreichen Mailboxen kostenlos erhältlich. Die Story: In der Stadt des Helden findet demnächst ein Konzert mit einem internationalen Super-Star statt. Zu diesem Ereignis verlost der lokale Radiosender etwas ganz Besonderes: Eine Eintrittskarte mit Backstageausweis. Jetzt müssen alle Informationen zusammengetragen werden, die benötigt werden, um als Gewinner der Verlosungsaktion zu diesem Konzert gehen zu dürfen. Sponsor dieses lohnenswerten Spiels ist übrigens der Liveclub, mit dem wir in dieser Ausgabe auch ein Gewinnspiel veranstalten. Mehr dazu lesen Sie auf Seite 54.

Auf der Hatz nach dem begehrten Backstage-Ticket.



System: 286er, VGA
Preis: Freeware
Erhältlich: Ende '93

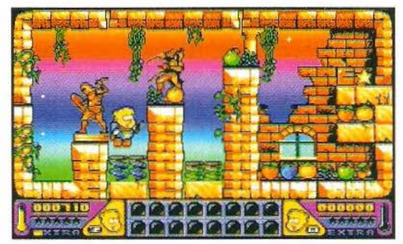
Magic Boy

Zauberlehrling

Jump & Run-Spiele scheinen nun auch langsam den PC zu erobern. Nach den hervorragenden Konvertierungen von Zool und Robocod drängt nun einer dritter auf das Siegertreppchen. Sein Name? Magic Boy! Der kleine Hewlett ist Klassenbester der örtlichen Zauberschule. Ohne Absicht läßt er eines Abends die Tiere im Keller seines Meisters frei, so daß nun sehr schnell gehandelt werden muß, damit sein Lehrer ihm nicht auf die Füße tritt. Vier unterschiedliche Gegenden mit insgesamt 64 Levels müssen erkundet werden und 32 Bonuslevel stehen auch noch bereit. Das hört sich alles schon sehr vielversprechend an. Extrawaffen, ein Levelcode-System und tolle Comic-Atmosphäre sind natürlich inklusive.



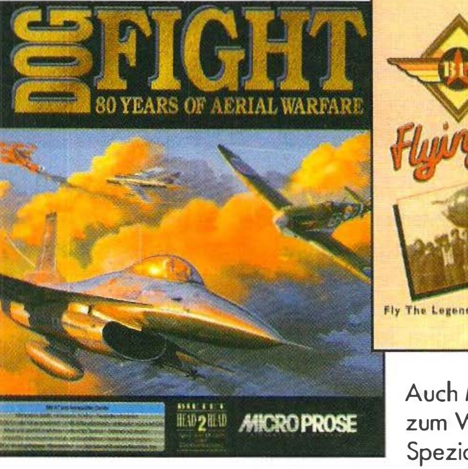
Der Held auf der Suche nach den entlaufenen Tieren.

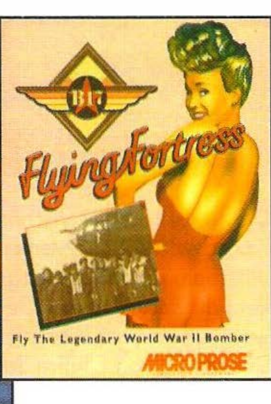


System: 286er, VGA
Preis: ca. DM 100,-
Erhältlich: Dezember '93

Winterkollektion

Unter dem Baum





Auch MicroProse bietet zum Weihnachtsfest ein Spezialpaket an. Unter dem Titel "Winterkollektion" sind jeweils im Doppelpack folgende Kult-Klassiker erhältlich: Flying Fortress und Dog Fight, Harrier Jump Jet und Falcon 3.0, Special Forces und ATAC. Für schlappe DM 139, 95 kann ein Paket im Handel erstanden werden. Ob für den persönlichen Gebrauch oder als Geschenk für einen guten Freund, die gebotene Leistung stimmt allemal. Allerdings wird sich so ein Paket nur für jemanden lohnen, der wirklich keines der beiden Spiele besitzt.

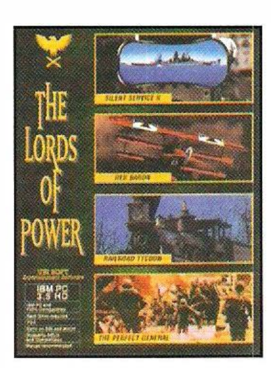
System: 286er, VGA
Preis: ca. DM 139,95
Erhältlich: Dezember '93

Telegramm

+++ Dynamics: Nach den Verzögerungen bei der Fertigstellung des Aces of the Pacific-Nachfolgers Aces over Europe ist es jetzt soweit: Die Flugsimulation aus dem Zweiten Weltkrieg steht endlich in den Verkaufsregalen.+++LucasArts: Eine gute und eine schlechte Nachricht. Bei LucasArts Software ist man sich sicher, daß es wohl keinen fünften Teil der Indiana Jones-Computerspielreihe geben wird. Dafür ist aber die Fortsetzung der Kinoserie mit Harrison Ford fest geplant.+++ Century Media: Der langerwartete M.U.L.E-Nachfolger Subtrade wird wahrscheinlich erst im Frühjahr 1994 erscheinen.+++ Sierra: Larry 6 ist draußen! Leider erst in den USA. Natürlich werden wir uns bemühen, das Spiel so schnell wie möglich nach Deutschland zu bekommen. Mit ziemlicher Sicherheit lesen Sie das Review in der nächsten Ausgabe.+++ Origin: Ultima VIII wird laut Hersteller im Januar in den Verkaufsregalen stehen. Am 10. Dezember erscheint hingegen schon das 3D-Actionspiel Doom von ID-Software.+++

The Lords Of Power

Eure Lordschaft

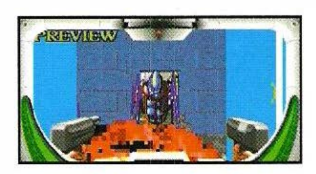


Diese Compilation kommt gerade recht zur Weihnachtszeit. Mit Railroad Tycoon, The Perfect General, Red Baron und Silent Service 2 ist für jeden Geschmack etwas dabei. Wer also immer noch auf der Suche nach einem passenden Weihnachtsgeschenk für einen computerisierten Bekannten oder Verwandten ist, der sollte diese Spielesammlung schon einmal in die engere Auswahl aufnehmen. Zählt man den Wert der einzelnen Spiele zusammen, so kommt man auf einen astronomischen Betrag. Vier Spiele für DM 120. Mehr bekommt man in der Regel nicht.

System: 286er, VGA
Preis: ca. DM 120,-
Erhältlich: November ´93

The Hidden Below

Versteckspiel



Wer bei diesem Titel ein mysteriöses Abenteuer erwartet, liegt völlig falsch. The Hidden Below ist nicht mehr und nicht weniger als ein gut gemachtes Action-Spiel im Stile von Shadowcaster, Ultima Underworld und Terminator Rampage. Als Besonderheit läßt sich nur verzeichnen, daß The Hidden Below aus Deutschland, das heißt von einheimischen Programmierern stammt. Ansonsten wird das übliche mittlerweile so beliebte Spielprinzip vom einsamen Kämpfer geboten, der sich an die Zähne bewaffnet durch einen mit Aliens übersäten Dungeon kämpfen muß. Warten wir ab, was da auf uns zukommt.

System: 386er, VGA
Preis: ca. DM 100,-
Erhältlich: Anfang ´94

Alone in the Dark 2

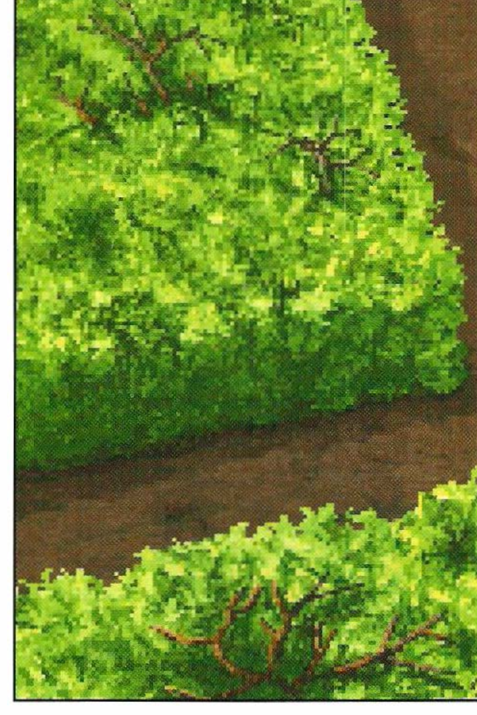
Das Grauen zurück!

Vielen Abenteuer-Helden wird ein Schauer über den Rücken laufen: Glaubten Sie doch, man hätte mit Edward Carnby dem Voodoo-Kult endgültig den Garaus beschert. Aber wie so oft, kommt alles anders als man denkt...

Einer der Überraschungs-Knüller im vergangenen Winter war ohne Zweifel das 'Virtual Dreams' Adventure Alone in the Dark. Mit einem revolutionären Spielsystem bescherte uns Infogrames damals Alpträume, die für zahlreiche schlaflose Nächte sorgten. Genau ein Jahr später wirft die Nachfolgerversion des Cthulu-Spektakels ihre Schatten voraus.

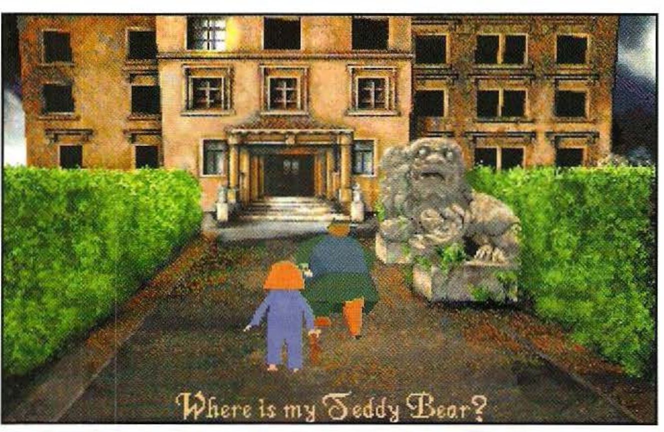
Oftmals erreichen die Anschlußtitel nicht das hohe Spielniveau ihres Vorgängers. Doch das erste spielbare Demo des Grusel-Adventures ließ bereits jetzt wieder das Blut in den Adern gefrieren.

Denn, anders als andere Hersteller, haben sich die französischen Programmierkünstler nicht auf ihrem Erfolg ausgeruht, sondern hartnäckig an den Verbesserungen für Alone in the Dark 2 gearbeitet. Das Ergebnis ist ein stark verbesserter Sound, der neben den verblüffenden Effekten jetzt auch Sprachausgabe beinhaltet.



Weiterbildung für Zombies

Hauptneuerung ist aber der hohe Schwierigkeitsgrad des dunklen Szenarios. Während man die Monster in Version Eins relativ leicht austricksen konnte, haben die Bösewichtes des zweiten Teils reichlich dazugelernt. Wenn man einem von Ihnen mal über den Weg gelaufen ist, dann folgen sie unserem Spielheld auf Schritt und Tritt. Das kann sehr prekäre Situationen hervorrufen, da gegen mehrere Angreifer selbst Star-Detektiv Edward Carnby



Verzweifelte Flucht durch das Heckenlabyrinth. Die Zombies sitzen dem Helden im Nacken.

kehrt

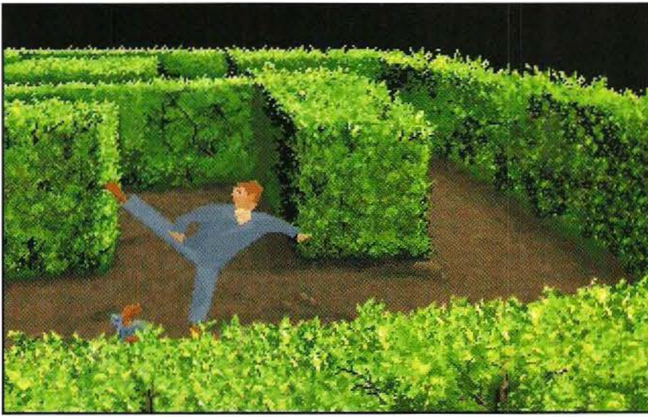


kaum eine Chance hat. Darüber hinaus besitzt die dunkle Seite nun auch Feuerwaffen.

Vielleicht ein Grund, warum Emily Hartwood diesmal nicht mehr mit von der Partie ist.

Die Story hat mit der Ur-Version nicht mehr viel gemeinsam. Aber, wie man bei dem Extro von Alone in the Dark schon vermuten konnte, haben Sie es auch hier wieder reichlich mit Voodoo-Wesen zu tun. Die fertige Version ist für Ende des Jahres angekündigt.

Freuen Sie sich also schon jetzt auf ein ausführliches Review, das Ihnen alle Daten und Fakten der Endversion liefern wird.



Angriff ist immer noch die beste Verteidigung.

Ich hätte mir wohl kaum einen schlimmeren Tag für meinen Besuch bei Interplay aussuchen können. In der Einflugschneise des John Wayne Flughafens im 40 Kilometer von Los Angeles entfernten Irvine, Kalifornien, konnte ich aus dem Flugzeug heraus die riesige, rotbraune Rauchwolke über der Stadt sehen. Wegen der schweren Brände in Malibu Beach mußte sogar der Flughafen von L.A. vorübergehend geschlossen werden. Die Menschen in Kalifornien sind Katastrophen schon fast gewöhnt. Erdbeben und Waldbrände sind einfach ein Teil der unbeschreiblichen L.A.-Experience.

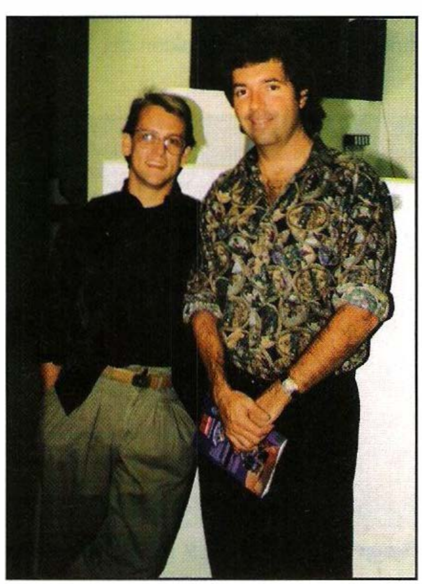
Reportage: Interplay

Heißes Pflaster Kalifornien

So ging auch in Kalifornien alles seinen gewohnten Weg. Mit einer Ausnahme: Ursprünglich hätte ich bei Interplay die Schauspielerin Michelle Nichols, besser bekannt als Uhura, treffen sollen, die an diesem Tag zur Synchronisation der CD-ROM-Version von Star Trek 2: Judgement Rites eingeplant war. Leider wurde auch ihr Haus von den Flammen erfaßt und sie mußte evakuiert werden.
Die Firmengeschichte von Interplay entspricht dem Werdegang einer einzelnen Person: Brian Fargo. Der Firmengründer und Präsident des Unternehmens ist ein alter Hase im Softwaregeschäft und eine, selbst unter seinen schärfsten Konkurrenten, anerkannte Persönlichkeit. Aus bescheidenen Anfängen heraus baute er sein Unternehmen mit Spielen erster Güte zu einem der größten Computerspielhersteller der Welt auf.
Den Werdegang der Interplay Produkte können PC-Gamers nun auch auf dem CD-ROM-Produkt "Interplay's 10th Anniversary Anthology" nachvollziehen. Zehn der bekanntesten Spiele, eines aus jedem Jahr seit Bestehen des Unternehmens, wurden gerade als Kollektion veröffentlicht. Von Mindshadow über The Bard's Tale, von Wasteland über Battle Chess bis hin zu Star Trek: 25th Anniversary findet man auf dieser CD alles, was in der Vergangenheit für Furore sorgte.
Interplays Mitarbeiter sind ebenfalls eine Klasse für sich. In der für Spielefirmen gewohnt lockeren Umgebung tummeln sich namhafte Designer wie Peter Oliphant (Lexicross), Rusty Buchert (Star Trek) oder Allen Pavlish (Lost Vikings) mit neuen Talenten wie Bill Heinemann und Scott Campbell. Übrigens, falls diese Burschen auf den Photos etwas quengelig wirken, liegt das daran, daß sie es hassen, fotografiert zu werden. Leider bin ich noch nicht ganz dahintergekommen, wer den Gummipfeil auf mich abgefeuert hat...aber das ist eine andere Geschichte.
Mit insgesamt 110 Mitarbeitern liegt man zwar hinter den "ganz Großen" wie Electronic Arts, Sierra oder Origin klar zurück; dafür können die Angestellten aber stolz darauf sein, Mitglied in dieser immer noch überschaubaren, sehr individuellen Firma zu sein. Außerdem macht es die Belegung des firmeneigenen Squash Courts wesentlich einfacher.

Die Zeiten ändern sich

Wie so viele andere Firmen in dieser Branche befindet sich auch Interplay zur Zeit im Umbruch. Der zunehmende Einfluß Hollywoods auf die Softwareindustrie zeigt sich auch hier überall. Gerade hat man ein brandneues Studio zur Digitalisierung von Filmszenen in Betrieb genommen und Besuche von solchen Stars wie Leonard Nimoy oder Omar Sharif sind keine Seltenheit mehr. In den neuen CD-Produkten Stonekeep, Star Trek, SimCity, Lord of the Rings sowie Omar Sharifs Bridge kommt dies bereits positiv zum Ausdruck. Auch konzentriert man sich in der letzten Zeit stärker als bisher auf den Konsolenmarkt.
Mein besonderer Dank geht an alle Mitarbeiter von Interplay, insbesondere an Kevin Horn, den unermüdlichen PR-Manager und an Peter Oliphant, der seinen Stolz auf Stonekeep durch mitreißende Demonstrationen zum Ausdruck brachte. Auf den folgenden Seiten können Sie alles weitere lesen.



Markus Krichel und der eigentlich kamerascheue Brian Fargo.

Star Trek 2 - Judgement Rites

Urteilsverkündung

Nach dem großen Erfolg von Star Trek: The 25th Anniversary war die Veröffentlichung eines zweiten Teils nur eine Frage der Zeit. Mit Star Trek 2: The Judgement Rites steht nun das Nachfolgeprodukt kurz vor der Premiere.

Die Brücke der Enterprise sollte bekannt sein (links); die Enterprise-Crew auf Tour (unten).

Kirk: "Kadett Miller, kundschaften Sie die Umgebung aus.

Miller: "Nie im Leben!"

Kirk: "Ich hör wohl nicht richtig."

Miller: "Also, passen Sie mal auf, Captain. Erstens kennt mich von den Zuschauern keine Sau. Zweitens habe ich eine rote Uniform an. Und drittens der Name: Miller??! Da weiß doch jeder, daß ich hier nur Kanonenfutter bin. Sobald ich mich umdrehe, bringt mich irgendein außerirdischer Freak um die Eck....ARRGHHHH!!!

Kirk: "Miller, MILLLER...!!!! Pille, wir haben einen medizinischen Notfall hier!

McCoy: "Oh, mein Gott, Jim. Miller ist tot!"

Natürlich hätte es in der Fernsehserie kein "Rothemd" jemals gewagt, sich den Anweisungen des Captains zu widersetzen. Der Handlungsablauf war vorhersehbar, die Dialoge fast schematisch und am Ende brachten Kirks Ideenreichtum, Spocks Logik und Pilles Loyalität alles wieder ins Lot. Die Fans liebten ihre Helden und wollten es auch gar nicht anders. Dasselbe gilt für die Computerspielserie: Star Trek: 25th Anniversary war und ist immer noch ein Riesenhit für Interplay und mit dem Nachfolgeprodukt, Star Trek 2: The Judgement Rites, glaubt man, an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen zu können. Ein altes amerikanisches Sprichwort sagt: "Wenn nichts kaputt ist, reparier auch nichts." Dieses Motto wurde auch im zweiten Teil der Star Trek-Serie befolgt, d. h. man hat im Vergleich zum ersten Teil keine wesentlichen Veränderungen vorgenommen. Alles was sich bewährt hat, wie z. B. das "Golden Boy Interface", findet sich auch in The Judgement Rites wieder. Lediglich bei der Animation der Weltraumszenen wurden grafische Verbesserungen vorgenommen und die Raumschiffe wurden durch Anwendung des 3D-Rendering Verfahrens grafisch verbessert. Zum Vergleich: Die Raumschiffe im ersten Teil kamen mit 37 Animationszellen oder Frames aus. Dies hatte den Nachteil, daß Richtungswechsel nur schwer auszumachen waren. In Judgement Rites wurde dieses Problem behoben, da man hier über 100 Frames pro Raumschiff verwendete. Eine weitere Verbesserung: Sie können Ihre Missionen nun mit der kompletten Truppe bestreiten und nicht nur wie bisher mit Kirk, Spack und McCoy.

Achtmal neuer Spielgenuß

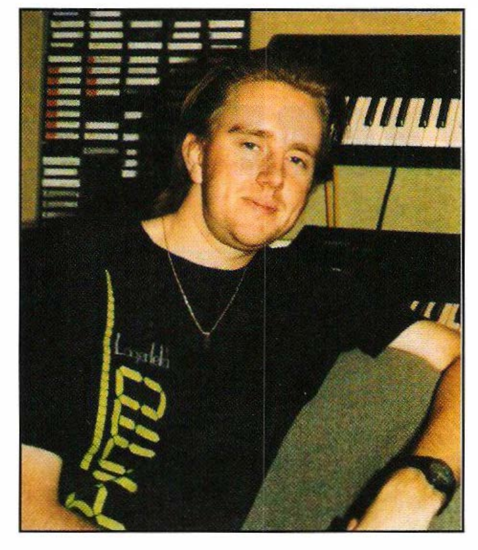
Die insgesamt acht Episoden sind im Vergleich zum ersten Teil etwas komplexer gestaltet. Während man in The 25th Anniversary mit durchschnittlich sechs oder sieben Szenen pro Episode auskam, liegt in Judgement Rites keine unter zehn. Die größeren Episoden haben sogar bis zu 15 verschiedene Screens. Auch die Anzahl der Animations-Sequenzen wurde erhöht.
Reine Abenteuerspieler, die Ballersequenzen aus tiefster Seele hassen, haben nun die Möglichkeit, zwischen drei verschiedenen Spielstufen zu wählen. In der Stufe Federation Cadet werden alle Schlachten automatisch vom Rechner übernommen und für den Spieler gewonnen. Wenn Ihnen die Schlachtenszenen Spaß machen, aber zu schwer sind, empfiehlt sich die Zwischenstufe Cadet Graduate, bei der die gegnerischen Raumschiffe nur die Hälfte ihrer Geschütze auffahren. Commissioned Officer ist der höchste Schwierigkeitsgrad. Diese drei Spielstufen beziehen sich nur auf die Schlachtenszenen, der Rest des Spiels ist absolut gleich, d. h. es gibt keine besonderen Belohnungen oder mehr Punkte für Erfolg auf der höchsten Stufe. Ebenfalls neu ist das Weapons Lock, bei dem sich das Zielkreuz rot einfärbt und den feindlichen Schiffen folgt.

Zieh dem Kind die Hosen stramm

In den neuen Episoden gibt es ein Wiedersehen mit aus der Fernsehserie bekannten intergalaktischen Bösewichten, allen voran Trelane, der omnipotente Wechselbalg, der sich die En-



Für die CD-ROM-Version von Star Trek zeichnen diese Herren verantwortlich.



Audio Director Charles Deenen vor seinem Arbeitsplatz.

terprise Crew wieder mal als Spielkameraden ausgesucht hat. Hartgesottene Trekkers werden sich noch an die TV-Episode mit dem Titel "Napoleonic Wars" erinnern können. In dieser Folge kreierte Trelane eine Szene aus der napoleonischen Epoche, in der sich Kirk und Co. gegen den Pseudo-Korsen behaupten mußten. Dieses Mal meldet sich Trelane als der rote Baron zurück, komplett mit Dreidecker und entsprechendem pickelhaubigen 1. Weltkriegs-Szenario. Die Aufgabe des Enterprise-Teams besteht darin, entweder Kontakt mit Trelones Babysitter aufzunehmen oder ihn zu der Einsicht zu bringen, daß Krieg kein spaßiges Spielchen ist.

Totgesagte leben länger

In der nächsten Episode treffen wir wieder auf Dr. Bredell und die Vardaine aus dem ersten Teil. Die Enterprise entdeckt ein anderes Raumschiff der Föderation, das gerade von einem Trip, der es acht Tage in die Zukunft führte, zurückkehrt. Bevor es in einem Flammenmeer explodiert, erfahren wir, daß die Föderation in acht Tagen vernichtet werden wird und die Lösung zu diesem Problem auf einer nahegelegenen Space Station liegt. Gelingt es nicht, des Rätsels Lösung innerhalb der acht Tage zu finden, wird die Erde zerstört. Beim Design dieser Episode ergab sich ein brisanter Konflikt zwischen Paramount und Interplay. Paramount wollte unter keinen Umständen eine grafische Repräsentation der Zerstörung der Erde im Spiel sehen. Daher mußten die Designer eine Alternative finden, aus der hervorgeht, daß die Erde in der Tat zerstört wurde, ohne jedoch den eigentlichen Vorgang zu zeigen.

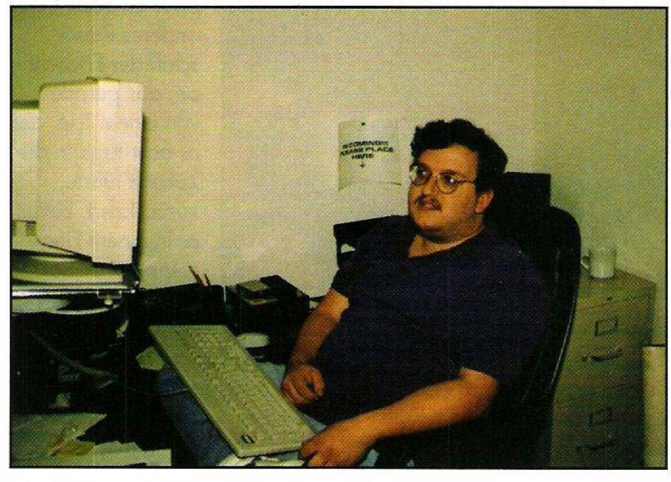


Vor der fabelhaften Explosion gehen Kirk und Co. in Deckung (unten).

Im Gespräch:

Rusty Buchert

Rusty Buchert ist der Produzent von Star Trek: The 25th Anniversary und Star Trek 2: The Judgement Rites. Rusty ist ein echter Game-Fanatiker, stolzer Besitzer einer gigantischen Softwarebibliothek und wandelndes Lexikon in Sachen Computer Games. Im folgenden exklusiven Interview steht er den PC Games-Lesern Rede und Antwort über alles, was Sie schon immer über Star Trek wissen wollten.



Rusty Buchert ist selbst überzeugter Trekkie.

PC GAMES:
Bist Du ein echter Trekkie?

Rusty: Absolut. Ich kenne jede Episode und alle Filme in- und auswendig. Mein Herz ist wirklich in diesem Projekt. Das gilt nicht nur für mich, sondern für alle Mitarbeiter an diesem Projekt. Als Paramount z. B. eine Szene aus dem Spiel entfernt haben wollte, haben wir uns tagelang den Kopf über eine "Star Trek-gerechte" Lösung zerbrochen. Jemand, der sich nicht mit der Mentalität der Serie auskennt, könnte das nicht.

PC GAMES:
Welches Feedback hast Du denn von den Schauspielern bisher bekommen?

Rusty: Leonard Nimoy und Walther Koenig haben mir persönlich versichert, daß sie das Spiel hervorragend finden. William Shatner ist kein großer Spielefan. Die Grafiken und Filmsequenzen haben ihm aber sehr gefallen.



PC GAMES:
Aber wichtiger sind doch wohl die Spieler, oder?

Rusty: Keine Frage. Das Spiel muß in allererster Linie den Spielern gefallen. Für die wurde es gemacht und die sorgen schließlich für die Butter auf unserem Brot.

PC GAMES:
Wie findest Du die Nachfolgeserien, also Star Trek: The Next Generation und Deep Space Nine?

Rusty: Ich mag sie. The Next Generation wird immer besser und bei Deep Space Nine hat man einen wesentlich besseren Start gehabt. Ihr werdet aber keine Interplay-Produkte für diese Serien sehen. Unsere Rechte erstrecken sich nur auf die TV-Episoden des Originals.

PC GAMES:
Und wie habt Ihr dieses Wunder vollbracht?

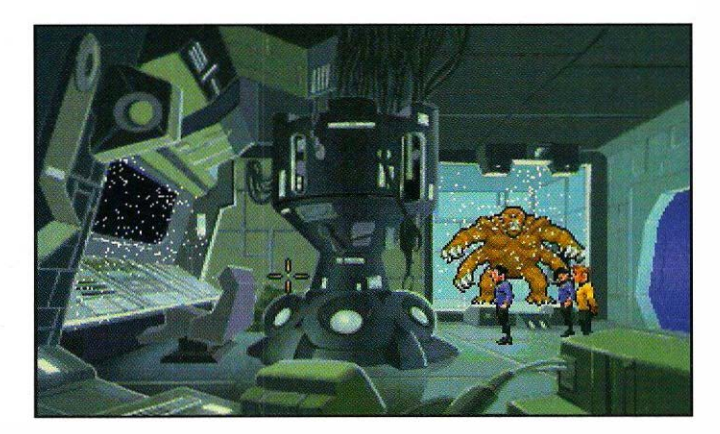
Rusty: Ganz einfach: Gib dem Publikum, was es wirklich will. Kirk und Co., wie man sie von der Serie her kennt.

PC GAMES: *Welches waren die größten Herausforderungen aus der Sicht des Programmierers?*

Rusty: Die 3D-Effekte. Wir arbeiteten hauptsächlich mit Bitmaps und nicht, wie bei Spielen dieser Art üblich, mit Polygonen. Die Einarbeitung des Scripts in den Programmcode war auch schon fast ein Alptraum. Wir mußten hier in manchen Episoden über 250 Seiten Script implementieren.

PC GAMES:
Warum habt Ihr Euch zu einem komplett neuen Spiel entschlossen und nicht stattdessen einfach eine Zusatzdiskette mit neuen Missionen herausgebracht?

Rusty: Im zweiten Teil hat sich zuviel verändert, auch wenn es auf den ersten Blick vielleicht nicht so aussieht. Wenn wir uns aus Kostengründen hätten einschränken müssen, wäre das Endergebnis sicher nicht so gut ausgefallen wie dieses brandneue Produkt. Schau mal: Für ein Spiel wie X-Wing oder Wing Commander werden immer die gleichen Feindschiffe benutzt. Da ist es natürlich wesentlich ein-



facher, eine Missionsdiskette zu machen. Bei unserem Produkt verändert sich jedoch alles, aber wirklich alles, für jede Mission.

PC GAMES:
Wird es einen dritten Teil geben?

Rusty: Ja. Ein CD-ROM-Spiel. Ich habe sogar schon damit begonnen. Das gesamte Geschehen wird sich auf Spocks Heimatplanet Vulcan abspielen. Anstatt in Episoden wird es sich in Kapitel unterteilen. Während des Spiels muß der Spieler ein Netz von Intrigen entwirren. Wir haben da noch ein paar starke Ideen. Weihnachten `94 ist die geplante Veröffentlichung.

PC GAMES:
Sonst noch Interessantes im Star Trek-Bereich?

Rusty: Sicher doch. Eine Simulation, die sich auf der Brücke der Enterprise abspielt. Der Spieler startet als Kadett in der Star Fleet Academy und muß sich zum Captain hocharbeiten.

PC GAMES:
Das ist ja interessant. Wer weiß denn da schon was davon?

Rusty: Du.

PC GAMES:
Erzähl doch mehr: Ist es eine echte Simulation oder mehr ein Action-Spiel?

Rusty: Der Titel ist Star Fleet Academy und es handelt sich eher um eine Simulation. Das Geschehen spielt sich wie gesagt auf der Brücke ab. Kommunikation zwischen den einzelnen Stationen ist sehr wichtig. Ständiger Kontakt und die richtigen Anweisungen an die anderen Offiziere oder Ingenieure ist von größter Bedeutung. Der Kadett geht auch wirklich zur Academy, d. h. er nimmt auch am Unterricht teil. Der Spieler bekommt dann eine Aufgabe gestellt, wird mit einer gewissen Situation konfrontiert und muß nun schnell und gezielt sein Wissen, das er sich in der Academy angeeignet hat, anwenden.

PC GAMES:
So wie beim Kobyashi-Manöver in Star Trek Teil 2?

Rusty: Genau. Dabei kann es auch ganz schön hektisch werden. Wir versuchen, das Flair und manchmal den Streß eines Star Trek-Ernstfalls nachzuvollziehen: Alle Waffensysteme im Eimer, Schilde auf 35% Normalleistung, Schiff unter Dauerbeschuß - jetzt mach mal.

PC GAMES:
Wann dürfen wir damit rechnen?

Rusty: Vielleicht sogar schon diesen Sommer. Das sag ich mal unter Vorbehalt. Wenn ich mit dem Spiel dann noch nicht hundertprozentig zufrieden bin, kann es auch etwas länger dauern.

PC GAMES:
Vielen Dank für dieses Interview, besonders für die News über Star Fleet Academy.

Rusty: Live long and prosper.

Star Reach

Griff nach den Sternen

Interplays Weltraumspiel Star Reach ist so brandaktuell, daß Sie nur in PC Games darüber lesen können. Das Spiel kann am besten als eine Mischung zwischen dem klassischen Ballerspiel Asteroids und SimCity beschrieben werden.

In Star Reach versucht der Spieler, durch Kolonisation von bewohnbaren Planeten die Vorherrschaft im Universum zu erreichen. Zu Beginn des Spiels stehen Ihnen gerade genug Finanzmittel zum Erwerb von zwei Zerstörern und zum Bau von zwei Produktionsstätten zur Verfügung. Nun suchen Sie sich schnellstens einen geeigneten unbewohnten Planeten und beginnen Ihr intergalaktisches Wirtschaftswunder. Durch den Bau erfolgreicher Produktionsstätten, den gezielten Abbau von wertvollen Mineralien und der Erschließung geeigneter Energiequellen verdient der Spieler die zum Bau von Kampfschiffen und Verteidigungs-Satelliten notwendigen Krediteinheiten. Insgesamt stehen Ihnen sieben verschiedene Schiffe unterschiedlicher Bauweise und Kampfstärke zur Verfügung. Das wirtschaftliche Ziel des Spiels besteht darin, neue Raumschiffe zur Eroberung anderer Planeten zu bauen, während Sie die Bewohner bei guter Laune halten und die Bodenschätze und Industrie mit maximalem Erfolg zu nutzen. Auf einem Info-Screen werden Ihre Erfolge und Ruhmestaten grafisch dargestellt und auf die Notwendigkeit zukünftiger Entwicklungen hingewiesen. Nur durch gezielte Planung und einen schnellen Joystickfinger bleiben Sie Ihrem Gegner um eine Nasenlänge, oder welches Riechorgan diese höchst seltsamen Kreaturen auch haben mögen, voraus. Die richtige Mischung zwischen planetarischer Verwaltung und gezielter Aufrüstung ist der Erfolgsgarant. Leichter gesagt als getan, schippern doch in den Weiten des Universums noch andere Rassen, die das gleiche Ziel verfolgen.



Star Reach wird der neueste Hit von Interplay.



Fred Royal (oben) und Thomas Decker (links) programmieren fleißig an Star Reach.

Aliens? Welche Aliens?

Star Reach wartet gleich mit sechs Widersachern im Kampf um die galaktische Vorherrschaft auf. Diese außerirdischen Rassen unterscheiden sich sowohl körperlich als auch technologisch wesentlich voneinander.

Summ, Summ, Summ...
Die Xanbari sind ein insektoides Volk, deren Hauptbezugsquelle für Materialien aller Art der eigene Körper ist. Nein, es hat nichts mit ihrem Verdauungssystem zu tun, vielmehr benutzen sie organisches Material, das sie aus ihrer eigenen DNA gewinnen. Xanbari haben keine Gefühle und verfügen über ein kollektives Gehirn, sind logischer als Mr. Spock und befolgen alle Gesetze - wortgetreu!

Wir sind Legionäre
Die Cynoid Legion ist wegen ihrer kompromißlosen, aggressiven Verhaltensweise im ganzen Universum gefürchtet. Cynoids sehen aus wie eine Kreuzung zwischen einem Bären und einem Gorilla und riechen auch so. Sie sind im Durchschnitt zwei Meter groß und wiegen mehr als 150 Kilo.

Ihr Kinderlein kommet
Die Nachkommen von Kathod sind eine aquatische Rasse, deren Heimatplanet vollständig mit Wasser bedeckt ist. Sie sind religiös und im allgemeinen nicht aggressiv. Ihr Hauptziel besteht in dem Versuch, alle Rassen zu einem friedlich kooperierenden Volk zusammenzuschließen. Wenn es jedoch trotzdem zu ein "Jihad" oder Krieg mit den Kindern von Kathod kommt, kämpfen sie furchtlos und ohne Gnade. Wasser marsch!

Ich steh im Nebel
Die Z'nnl stammen von einer Nebula am Rande der Galaxie. Sie haben keine permanente Form und erscheinen als grünlich-blaue Gaswolke. Diese Kreaturen können sich zu einem einzelnen gigantischen Lebewesen zusammenschließen, das sich dann ebenso wie ein individueller Z'nnl verhält.

Mister Roboto

Die Braquellians sind im Prinzip nichts anderes als Maschi-

nen. Große, metallisch glänzende Roboter in unterschiedlichen Formen und mit verschiedenen Funktionen. Braquellians sind wegen ihrer begrenzten Programmlogik leicht einzuschätzen und verfügen über keinerlei Phantasie oder Kreativität.

O Solo mio

Die Solonaten sind ein Wüstenvolk. Diese Echsenkreaturen sind dickhäutige Lebewesen, die auch im trockensten Klima und in größter Hitze existieren können. Die Solonaten konzentrieren sich auf die Kolonisation von Wüstenplaneten, da sie zur Fortpflanzung und zum Ausbrüten ihrer Eier Wärme benötigen.

Lautstark im Weltall

Star Reach ist ein komplexes Spiel, das die Elemente einer Wirtschaftssimulation und des traditionellen Ballerspiels in sich vereint. Wenn eine der oben beschriebenen Rassen Ihren mühsam aufgepäppelten Planeten angreift, wechselt das Spiel in den Kampfmodus über. Die Weltraumschlachten in Star Reach haben weder die Komplexität noch die grafische Aufmachung eines Wing Commander oder X-Wing. Dennoch sind sie, nicht zuletzt wegen der satten, bassigen Soundeffekte, gut umgesetzt und machen darüber hinaus einen Mordsspaß. Game-Dinosaurier werden sich sicher noch an Asteroids erinnern, in dem der Spieler mittels eines kleinen Dreiecks, das ein Raumschiff darstellen sollte, Weltraumgestein zertrümmern mußte. Die Weltraumschlachten in Star Reach erinnern von der Spielmechanik her stark an diesen Evergreen. Natürlich wurde das Dreieck durch ein echt cooles Raumschiff ersetzt und die Feindschiffe übernehmen die Rolle der Asteroiden.

Dankenswerterweise kann auch der Spieler die Rolle des Aggressoren übernehmen und seinerseits die Planeten anderer Rassen angreifen. Daß diese Rassen jedoch alle unterschiedliche Bedürfnisse haben, sind Gebäude und sonstige Einrichtungen im Regelfalle unbrauchbar, d. h. es muß wieder von vorne begonnen werden. Mit fortschreitender Spieldauer wird auch das Spielgeschehen schwerer und die Gegner sind nicht mehr so einfach zu besiegen.

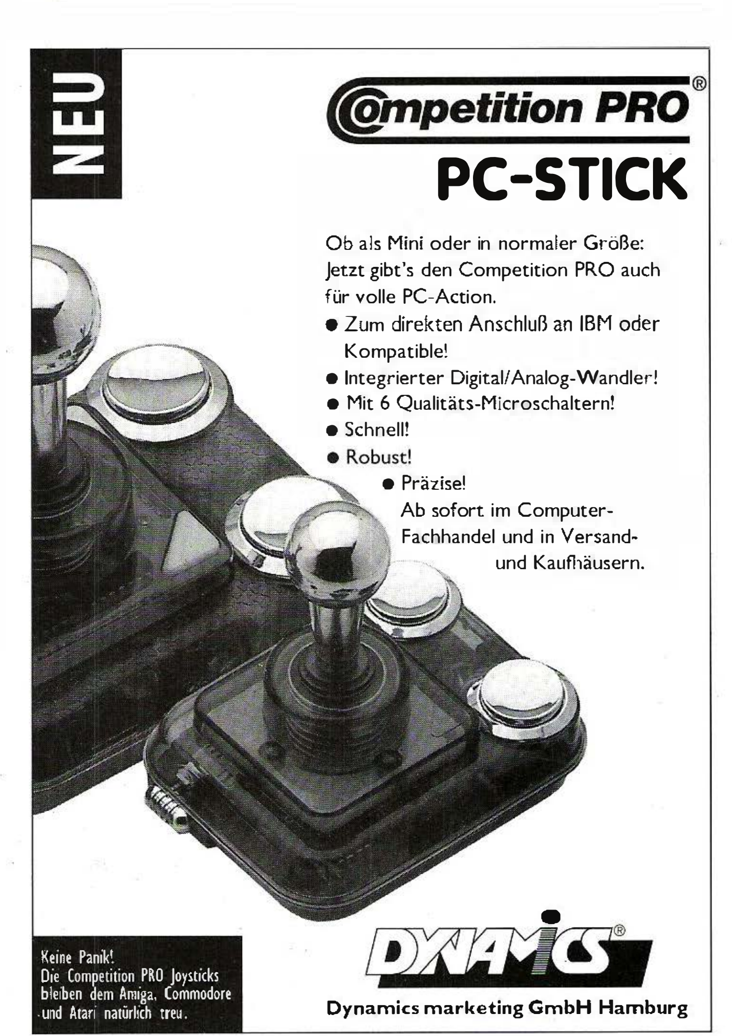
Alles echt

Star Reach kann von drei Spielern gleichzeitig oder allein gegen den Computer gespielt werden. Das Spiel findet in Echtzeit statt und läßt daher nicht viel Zeit zum Überlegen. Star Reach könnte sowohl als Wirtschaftssimulation als auch als Arcade Game gefallen. Die Kombination dieser beiden Spielgenres in einem Programm weiß zu imponieren. Das Spiel vermittelt aufgrund seines manchmal hektischen Spielgeschehens und der fetzigen Techno-Music sowas wie ein MTV-Feeling.

Die Veröffentlichung in den Staaten ist für März/April 1994 geplant. Da Interplay größten Wert auf schnellstmögliche Vermarktung im europäischen Softwaremarkt legt, kann die Euro-Version auch nicht viel länger auf sich warten lassen.



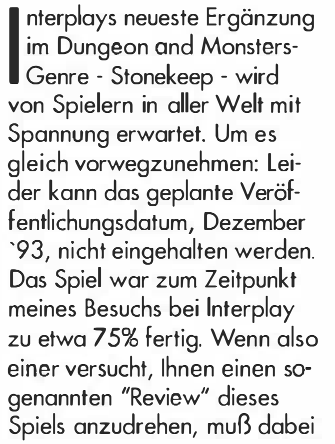
Die Oberfläche eines vulkanischen Planeten.





Nachdem eine wohlmeinende Göttin die Seele unseres Helden in Verwahrung nimmt, beginnt das Abenteuer. Seine Aufgabe: Rette das Universum und damit deine Seele. In den Katakomben einer alten Schloßruine, tief im Inneren der Erde liegenden Abwasserkanälen und mysteriösen Reichen, bewohnt von ebenso mysteriösen Gestalten, kämpft man sich vorwärts. Nur wer die 13 Dungeons überleben kann, erfährt das Geheimnis des Stonekeep.

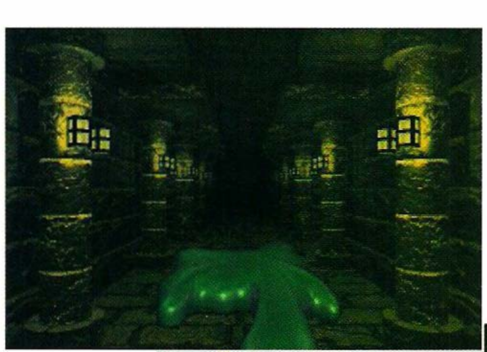
Peter Oliphant stand Rede und Antwort über Stonekeep.



Interplays neueste Ergänzung im Dungeon and Monsters-Genre - Stonekeep - wird von Spielern in aller Welt mit Spannung erwartet. Um es gleich vorwegzunehmen: Leider kann das geplante Veröffentlichungsdatum, Dezember `93, nicht eingehalten werden. Das Spiel war zum Zeitpunkt meines Besuchs bei Interplay zu etwa 75% fertig. Wenn also einer versucht, Ihnen einen sogenannten "Review" dieses Spiels anzudrehen, muß dabei wohl eine Zeitmaschine im Spiel gewesen sein.

Unter der Erde muß die Freiheit...

Um heutzutage auf dem mit Dungeon Games übersättigten Spielemarkt Aufsehen zu erregen, muß man sich schon etwas Besonderes einfallen lassen. Darüber war sich auch Designer Peter Oliphant (Lexicross), ein alter Hase im Programmierbereich, im klaren, als er die Arbeit am Projekt Stonekeep begann. "Wir müssen versuchen, im Spieler den Eindruck zu erwecken, daß er der Hauptdarsteller in einem Film ist", sagt Peter. "Er muß förmlich in die Handlung eingesogen werden und vergessen, daß er vor dem Computer sitzt."



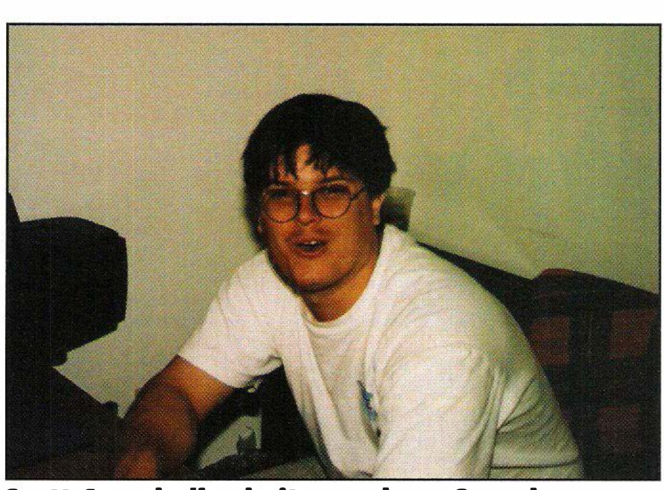


Im Kampf gegen Grünschleim (oben) und Ameisen (rechts).

Um dieses Gefühl aufkommen zu lassen, hat man auf ein sichtbares Interface verzichtet, d. h. der Monitor wird komplett vom Dungeon eingenommen. Durch Klicken der linken oder rechten Maustaste wird das Interface aktiviert und erscheint im Spiel. Das Interface ist logisch aufgebaut und so leicht verständlich, daß man rein gefühlmäßig alles richtig macht. Durch Klicken der linken und rechten Maustaste werden die linke und rechte Hand aktiviert. Schwerter, Helme, Rüstungen usw. werden auf diese Weise vom Spieler aufgehoben. Nun erscheint im oberen Teil des Bildschirms ein Bild des Spielers und seiner Gruppe. Nun klickt man einfach den gefundenen Gegenstand auf das entsprechende Körperteil (z. B. Schwert zur Hand, Helm zum Kopf) und schon hat man sich oder seinen Mitstreiter ausstaffiert. Beim nächsten Aktivieren des Interfaces erscheint nun das Schwert in der Hand unseres Helden.

Lights, Camera, Action

Der Trend zu digitalisierten Filmszenen in Computerspielen setzt sich auch in Stonekeep fort. In verschiedenen Teilen des Stonekeep Dungeons brennt es lichterloh und äußerst realistisch. Kein Wunder, wenn man weiß, daß diese Spezialeffekte von der selben Produktionsfirma entwickelt wurden, die sich für den Kinohit Backdraft - Männer, die durchs Feuer gehen, verantwortlich zeigte. Weitere Effekte dieser Art wurden für feuerspeiende Drachen und andere Untiere mit schlechtem Atem entwickelt.
Unter den ca. 20 Monstern, die es in Stonekeep zu besiegen (oder zu retten) gilt, befindet sich auch eine Armee, die aus Skeletten besteht. Diese Szenen sind eine Hommage an die Arbeit des amerikanischen Trickfilmers Ray Harryhausen, der durch solche Filme wie "Sinbads siebte Reise" und "Jason und die Argonauten" bekannt wurde. Während Harryhausen sich jedoch durch die "Stop-Motion-Technik" mühsam Bild für Bild vorkämpfen mußte, bediente man sich



Scott Campbell arbeitet auch an Stonekeep.

in Stonekeep digitaler Filmtechniken. Schauspieler in blauen enganliegenden Overalls, auf die man ein Gerippe aufzeichnete, wurden gefilmt. Danach wurde alles Blaue aus dem Film herausgefiltert, so daß schließlich nur noch die Skelette zu sehen sind. Dieses Verfahren kennen manche sicherlich unter dem Namen "Blue Screen". Danach wird der Film digitalisiert und die Skelette ins Spiel übertragen. Interplays Bemühungen, ein realistisches Spiel herzustellen. zeigen sich besonders im Detail. In einer Szene sieht sich der Spieler in einem Spiegel. Abhängig von der Position des Spielers verändert sich das Spiegelbild des Hintergrunds. Schaut man von der rechten Seite in den Spiegel ist der entsprechende Hintergrund, z. B. eine geschlossene Tür, zu sehen. Danach öffnen wir die Tür und siehe da, das Spiegelbild zeigt nun eine offene Tür hinter uns. Gehen wir nun zur linken Seite, verändert sich das Spiegelbild entsprechend dem Hintergrund. Nachdem man sich eine Weile mit dem Spiel beschäftigt hat, wird ersichtlich warum in die bisherige Entwicklung des Programms mehr als zehn Personenjahre gingen. Die Spiegelszene ist hierfür nur ein Beispiel. Ein weiterer Beweis hierfür ist das unten angesprochene Heldenbuch - ein gefilmtes und digitalisiertes 200 Jahre altes echtes Buch. Die Dungeon-Umgebung und die Monster wurden im 3D-Rendering-Verfahren hergestellt.

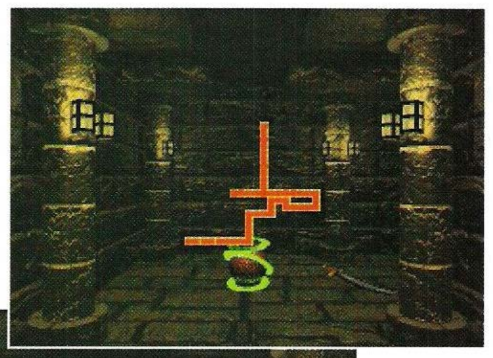
Let's have a party

Unser Held, für den man bei Interplay zur Zeit noch fieberhaft nach einem Namen sucht, beginnt das Spiel solo. Im Dungeon trifft er auf eine ganze Anzahl von Kreaturen, deren Absichten er im Gespräch herausfinden kann. Einige dieser Kreaturen bieten dem Spieler ihre Hilfe an und so formt man langsam aber sicher eine Gruppe. Glücklicherweise ist unser Verlies eine wahre Fundgrube für Alteisen aller Art und die Gruppe ist damit relativ schnell mit dem Nötigsten versorgt. Der Status der "Adventurer Party" kann jederzeit über das Heldenbuch abgefragt werden, das alle nur erdenklichen Statistiken, sowie magische Formeln und Zaubersprüche enthält. Ein weiterer interessanter Aspekt des Heldenbuches ist der, daß es ein eigenes Textverarbeitungsprogramm enthält, mit dessen Hilfe unser Abenteurer besondere Ereignisse oder Missionen aufzeichnen kann. Das ewige Suchen nach Papier und Bleistift zum Anfertigen von Notizen, die Sie sowieso nie wieder finden, hat endlich ein Ende.

Halt die Mappe

"Automatische Kartenerstellung ist für ein Spiel dieser Größe ein unbedingtes Muß", meint Peter. "Wenn sich jemand mit einem Notizbuch und Rasterpapier an den Computer setzen muß, wird die Spielfreude getrübt. Alte Dungeons & Dragons-Veteranen haben ja auch die Möglichkeit, die "Automap" auszuschalten".

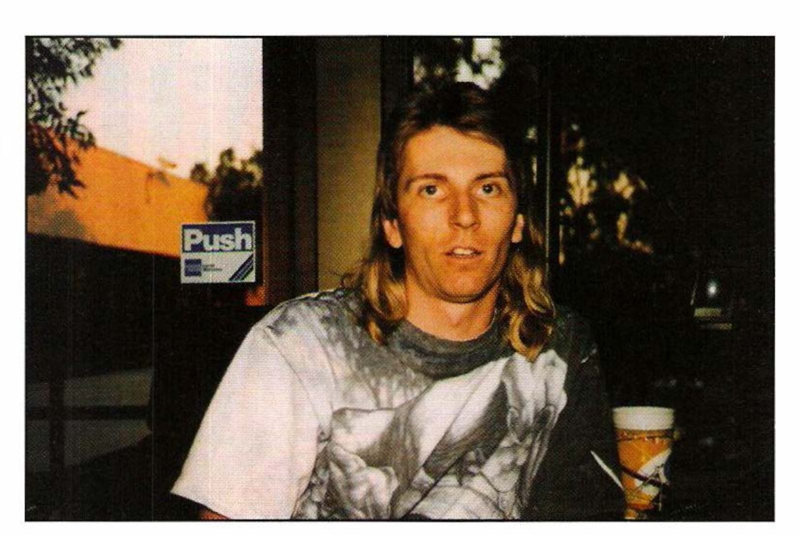
Nicht alle der ca. 25 Monster, denen wir auf unseren Wegen begegnen, waren zum Zeitpunkt der Besichtigung fertig. Zu den interessantesten gehören die Riesenameise, von der wir Ihnen exklusiv auf diesen Seiten die ersten Bilder präsentieren, der feuerspeiende Drache, die fechtenden Skelette und "The Green Slime". Die Monster können vom erfahrenen Abenteurer mit etwas Logik, der richtigen Waffe oder dem passenden Zauberspruch auf unterschiedliche Weise besiegt werden.





Das Automapping kommt bei Stonekeep zu neuen Ehren (oben).

Nach dem großen Erfolg von Baleog, Olaf und Erik in The Lost Vikings wurden Rufe nach weiteren Eskapaden der verlorengegangen Nordmänner laut. Wer könnte wohl besser zu diesem Thema Rede und Antwort stehen als Alan Pavlish, der Produzent des Spiels.



Interview mit Alan Pavlish

Weht der Wind von Norden

PC GAMES: *OK, Alan. Lost Vikings 2: Wann ist es soweit?*

Alan: Ähh,...hier sind drei wunderschöne, handsignierte Kopien des ersten Teils für Deine Leser.

PC GAMES: *Keine Bestechungsversuche, bitte (sammle jedoch sofort die Kopien ein)! Raus damit!*

Alan: Tja, das ist wirklich schwer zu sagen. Zur Zeit arbeite ich an einem anderen Projekt, das Vorrang hat. Ein Spiel mit dem Titel Nightmare. Die Wikinger sind in der frühen, sehr frühen Entwicklungsphase und es wird wohl noch bis Weihnachten `95 dauern, bis es ein Wiedersehen gibt.

PC GAMES: *Dann erzähl uns wenigstens, was Du bisher schon weißt.*

Alan: OK. Brandheiß und exklusiv für PC Games: Die Wikinger haben sich im zweiten Teil so verirrt, daß sie sich gegenseitig nicht mehr finden können. Zu Beginn des Spieles sind sie überall verstreut und der Spieler beginnt daher mit nur einem Wikinger. Auf der Suche nach seinen Kumpels trifft er auf einen neuen Charakter, der ihm hilft, die beiden anderen zu finden.

PC GAMES: Heißt das, daß wir nur mit einem der Wikinger spielen werden?

Alan: Oh, nein. Der Spieler beginnt mit Olaf, kämpft sich durch die einzelnen Levels und findet schließlich Erik. Beide zusammen suchen dann Baleog. Neben den Wikingern stellen wir dann auch noch drei taufrische Charaktere vor, die ebenfalls vom Spieler kontrolliert werden.

PC GAMES: *Levels! Welche neuen Levels sind denn geplant?*

Alan: Atlantis World, Transsylvania World, Wild West World und die Space World. Die Namen sprechen für sich. Tomator wird auch wieder dabei sein.

PC GAMES: *Wird sich am Spiel selbst etwas ändern?*

Alan: Wir werden das Interface etwas verbessern. Wir bringen neue Bösewichte ins Spiel. Die Wikinger werden auch neue, zusätzliche Fähigkeiten erhalten. Baleog wird sich zum Beispiel mit der Waffentechnologie des 20. Jahrhunderts vertraut machen.

PC GAMES: *Lost Vikings ist ein Spiel mit einem sehr europäischen Flair. Plattformspiele, selbst solche mit hoher Qualität, kommen selten aus Amerika.*

Alan: Das war eigentlich nicht so geplant. Lost Vikings ist halt ein gutes, unterhaltsames Spiel. Gute Spiele verkaufen sich überall, egal wo sie herkommen.

PC GAMES: *Kannst Du Dir vorstellen, einmal nur noch Spiele für Konsolensysteme zu schreiben?*

Alan: Ich werde wahrscheinlich immer Spiele für PCs schreiben. Konsolen sind schön und gut und haben sicherlich ihren Platz. Dennoch schränken Sie das Spielvergnügen aufgrund mangelnder Eingabemöglichkeiten zu sehr ein.

PC GAMES: *Irgendwelche Ratschläge, wie eingefleischte Fans sich die Zeit vertreiben sollen, bis Vikings 2 rauskommt?*

Alan: Spielt die Sega-Version. Die hat sechs neue Levels und eine Cartoonsequenz zwischen den Levels. Auf der Sega CD-Version haben wir die gleichen Welten beibehalten, aber alle Levels sind brandneu.

PC GAMES: *Vielen Dank für dies...*

Alan: Moment, Moment. Ich will noch eine hochintelligente, deutsche Widmung auf die Kopien schreiben. Was heißt denn: "May the northern winds always be in your back."

PC GAMES: *Viel Spaß. Euer Alan.*

Alan: Vielen Dank.

PC GAMES: *Keine Ursache.*

Gewinnspiel

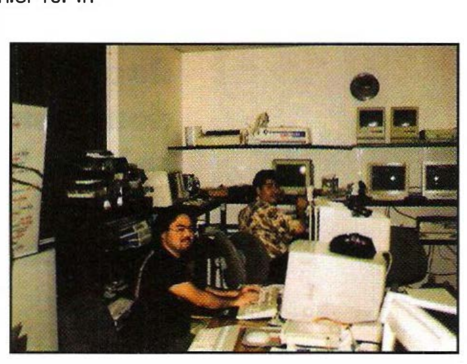
PC Games verlost zusammen mit Interplay drei handsignierte Exemplare des Denkspiels Lost Vikings. Einsendungen bitte an:

COMPUTEC Velag
PC Games Redaktion
Kennwor: Lost Vikings
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Interplays Zukunft

Wie geht es weiter für Interplay? Wird es gelingen, auch weiterhin zukunftsweisende Produkte auf den Markt zu bringen?

Zur Zeit ist man stark mit der Konvertierung der Vorzeigeprodukte auf CD-ROM beschäftigt. Außerdem hat man gerade einen Lizenzvertrag mit dem Simulationsspezialisten Maxis abgeschlossen. Wundern Sie sich also nicht, wenn SimCity und SimFarm bald unter dem Interplay-Label erhältlich sind. Diese beiden Programme wurden mit aufwendigen digitalen Filmszenen noch einmal kräftig aufgepeppt. Weitere CD-ROM Produkte sind Star Trek: 25th Anniversary, für das die Original-Crew ihre Stimmen zur Verfügung stellte, und Lord of the Rings mit über 20 Minuten Film aus Ralph Bakshis animiertem Kinohit. Omar Sharif stellte für Deluxe Bridge seine weitreichenden Kenntnisse als Kartenspieler zur Verfügung und erscheint auch während des Spiels in digitalisierter Form als unermüdlicher Ratgeber. Weitere Konvertierungen auf CD-ROM werden in Form von Battle Chess, Castles II: Siege and Conquest und Buzz Aldrins Race into Space erscheinen. Überhaupt tendiert der Softwaremarkt in Richtung CD-ROM. Nächstes Jahr um diese Zeit wird, neuen Statistiken zufolge, jedes zweite PC-Programm auf CD-ROM erscheinen.
Stonekeep schreit förmlich nach einem Nachfolgeprodukt, das schon aus Kostengründen notwendig ist. Wer weiß, vielleicht zeichnet sich hier für Interplay sogar ein neuer Superhit à la Bord's Tale ab. Mit ziemlicher Sicherheit wird es auch eine dritte Star Trek-Ausgabe geben. Gut, daß Schauspieler in Computerspielen nicht altern.
Auch die neuen Hochbitsysteme, wie 3DO, Atari Jaguar und Commodore CD32, werden stärker berücksichtigt werden. Der gerade abgeschlossene Lizenzvertrag mit Sega und die bestehenden Verbindungen mit Nintendo werden in Interplays Zukunft auch eine Hauptrolle spielen.
In den zehn Jahren seit seiner Gründung hat Interplay sich eine Vormachtstellung erkämpft, die man sicherlich nicht wieder abgeben will. Wenn Brian Fargo und seine Getreuen so weitermachen wie bisher, können wir auch in den nächsten zehn Jahren auf einiges hoffen.
Nach viel Händeschütteln und Verabredungen zur Summer Electronics Show in Las Vegas hieß es dann am späten Abend zurück in Richtung Rocky Mountains. Kurz nach dem Start schaute ich noch einmal aus dem Fenster der Boeing 737. Das Feuer setzte seinen Zerstörungszug fort, die Rauchwolke schien noch größer geworden zu sein. Bei Interplay hatte man einfach keine Zeit, sich darüber Sorgen zu machen. Nicht etwa weil man gegen diese Dinge abgestumpft ist, aber schließlich steht Weihnachten vor der Tür und die Produkte müssen rechtzeitig auf dem Ladentisch sein.

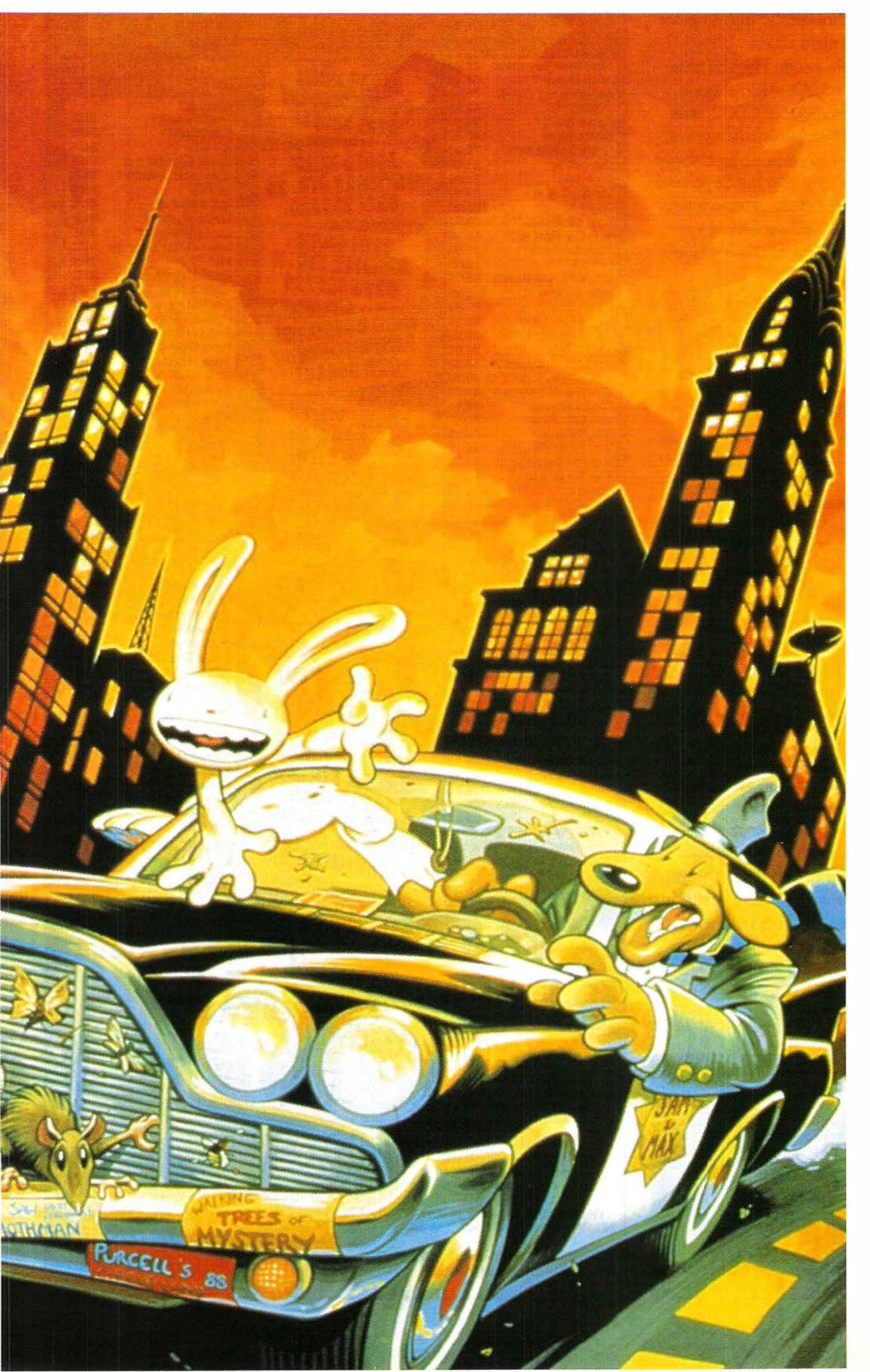


Hier werden die Spiele auf Herz und Nieren geprüft.

SPIEL DES MONATS

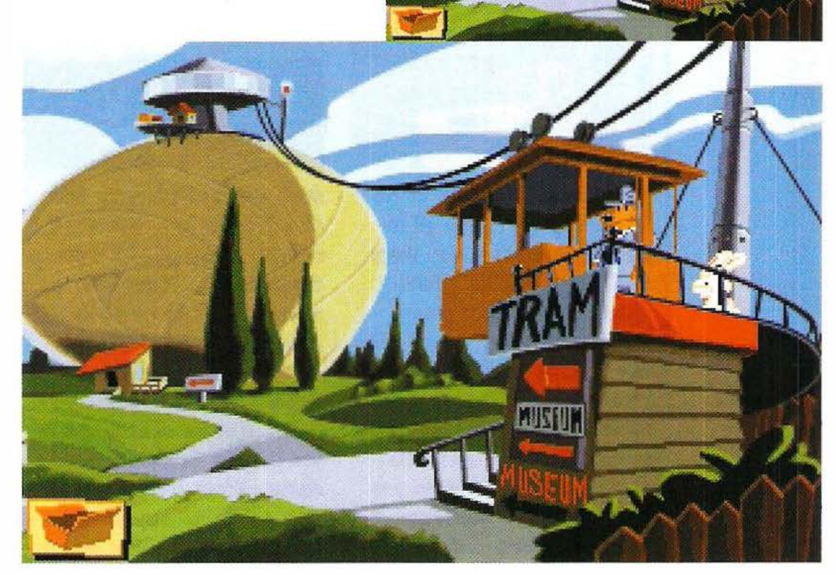
Sam`n`Max

Spiel`s noch

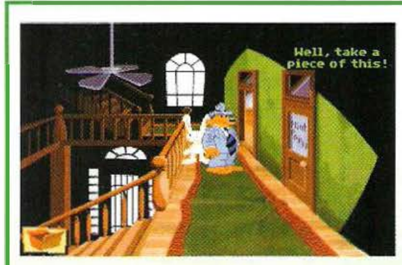


Die Geschichte des kriminalistischen Romans und Fernsehfilms hat uns gelehrt, daß Detektive im "Doppelpack" selbst den schwierigsten Fall im Handumdrehen lösen. Der scheinbar unendliche Reigen beginnt mit den Oldtimern unter den Spürhunden, Holmes und Dr. Watson, setzt sich mit den deutschen Kriminalbeamten Schimanski und Tanner fort und findet schließlich mit den Amerikanern Starsky und Hutch sein Ende. Natürlich läßt sich diese Aufzählung über mehrere Seiten ausdehnen, doch kommt es dem Computerspieler letztlich nur auf ein Team an: Sam`n`Max!

mal, Sam!



Die beiden Helden des neuesten LucasArts-Adventures sind allerdings nicht, wie man durchaus vermuten könnte, eine freie Erfindung einiger lustiger Programmierer, sondern sie existieren tatsächlich - oder besser gesagt im Comic. Sam`n`Max erschien vor einigen Jahren auf dem schon längst übersättigten amerikanischen Markt, auf dem Superhelden wie Batman, Superman und Spiderman die Nase ganz klar vorne hatten. Das Resultat: Nur schlappe neun bis zehn Ausgaben waren den urkomischen Mitgliedern der "Freelance Police" (Freelance = engl. Freier Mitarbeiter) beschieden. Programmierer waren aber bekanntlich schon immer für das Verrückte, das Außergewöhnliche zu begeistern, so daß es nur eine Frage der Zeit war, bis sich ein Team der würdevollen Aufgabe einer Computerumsetzung annahm. Daß ein Computerspiel über Sam und Max gerade von LucasArts in die Hand genommen wurde, liegt besonders nahe, denn zahlreiche Mitarbeiter des erfolgreichsten Softwarehauses `93 sind fanatische Anhänger von Sam und Max.

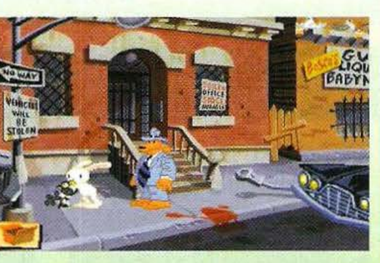




Kein Zweifel! Sam und Max sprüht geradezu vor Ironie, Sarkasmus und pechschwarzem Humor. Nimmt Sam noch viele Angelegenheiten locker, so bleibt kein Auge trocken, sobald der impulsive Max die Dinge in die Hand nimmt. Klar, flotte Sprüche haben beide zu bieten, geht es jedoch ans Eingemachte (sprich Handgreiflichkeiten), so überläßt Sam seinem Kollegen Max das Feld. Makabere und dennoch gelungene Szenen geben sich dann die Hand.







Kaum verlassen Sam und Max ihr chaotisches Büro, so gibt es auch schon Anlaß für die ersten Lacher. Ein Kollege wirft einen Mandanten im wahrsten Sinne des Wortes zur Tür hinaus und jagt, um seinen Aussagen auch Nachdruck zu verleihen, ein paar Salven aus dem MG hinterher.









Die Katze hat ein wichtiges Dokument verschluckt. Max weiß eine Lösung und holt das Letzte aus dem armen Tier heraus. Eine elegante Methode ist das mit Sicherheit nicht, doch heiligt der Zweck bekanntlich die Mittel. Brüller Nummer zwei in nur wenigen Minuten!



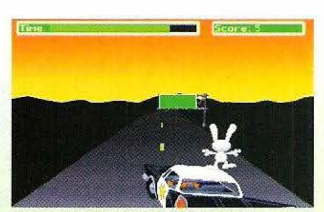
Abwechslung pur

Eine Menge Abwechslung wird bei Sam und Max nicht nur durch die zahlreichen Zwischensequenzen geboten. Sollte der Spieler der vielen Nachforschungen einmal überdrüssig werden, so kann er sich bei den wirklich außergewöhnlichen Bonusspielen die verlorene Motivation wieder zurückholen.



Düsterer Humor à la Monthy Python (Sie erinnern sich an den Kultfilm "Die Wundersame Welt der Schwerkraft"?). Polizist Sam muß versuchen, mit einem gewaltigen Holzhammer schnell auf- und abtauchende Ratten zu treffen. 40 Ratten erscheinen, 20 muß er davon erwischen, um einen äußerst wichtigen Gegenstand zu gewinnen.





Auf dem Highway ist die Hölle los. Sam fährt, Max steht auf dem Dach. Nun gilt es, allen Verkehrsschildern auszuweichen - entweder durch schnelle Lenkmanöver oder durch einen gewaltigen Sprung von Max. Eine nette Idee, die auch wahnsinnigen Spaß macht. Der Lösung des Spiels kommt man aber durch dieses amüsante Rennen kein Stück näher.





Sie wollten schon immer einmal eine besonders gelungene Version von "Schiffe versenken" auf Ihrem PC spielen? Sam und Max erfüllen Ihnen diesen Traum - allerdings in einer modifizierten Version. Hier müssen PKW und andere Kraftfahrzeuge plaziert werden, anstatt der gewohnten Zerstörer und Flugzeugträger.

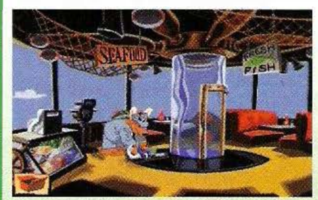


Abstrakte Handlung

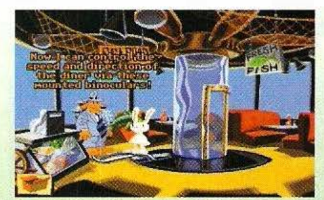
Alles beginnt damit, daß Sam und Max vom Bürgermeister persönlich die Anweisung bekommen, sich sofort zum benachbarten Kuriositäten-Zirkus zu begeben. Der hat den Namen auch voll und ganz verdient, das steht schon nach wenigen Minuten fest. Ein wahres Sammelsurium sehr skurriler Gestalten. Da alle "Lebewesen" hinter Schloß und Riegel sitzen, ergreifen schließlich die siamesischen Zwillinge das Wort, sind sie doch die einzigen, die sich einigermaßen frei bewegen dürfen.
Ohne weit vom Thema abzuschweifen, erklären sie Sam und Max, daß sich die Hauptattraktion, ein leibhaftiger Bigfoot namens Bruno, aus dem Staub gemacht hat. Das ist allerdings längst nicht alles, denn zu allem Überfluß hat das zottelige Urtier auch noch Trixxie, das Mädchen mit dem Giraffenhals, entführt. Damit ist die Handlung auch schon knapp umrissen, denn die beiden Aushängeschilder des Zirkus müssen binnen kurzer Zeit wieder an ihren angestammten Platz gebracht werden.

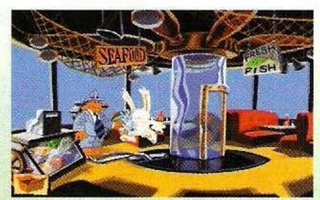
It´s Showtime

Obwohl das neue LucasArts-Adventure in erster Linie durch die starken Texte begeistern kann, ist die grafische Ausarbeitung kaum schlechter ausgefallen. Hier zwei besonders lustige Sequenzen.









Nachdem Sam die beiden Stromkabel an das Fernrohr angeschlossen hat, durchfährt ihn ein gewaltiger Stromschlag. Da Max sein bester Freund ist, möchte er ihm diese Erfahrung auf keinen Fall vorenthalten.

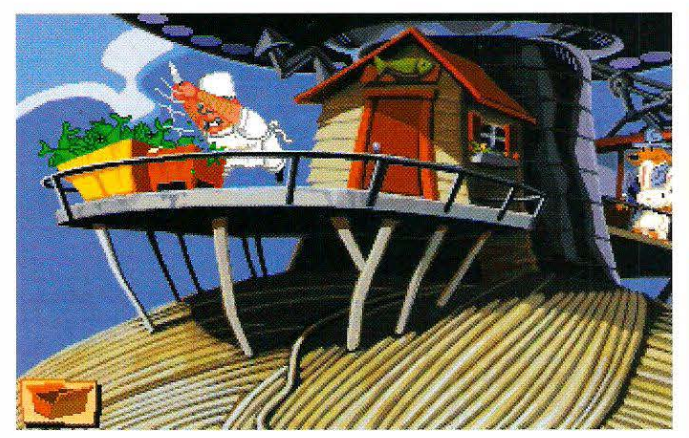








Sam und Max strampeln gemeinsam in die Fischfigur, geben sich ein paar gekonnte Haken und schon liegt der Fisch im Wasser. Darauf schnappt sich Max die Angelrute und nach einem kurzen Gefecht liegen beide zusammen mit dem Fisch abholbereit auf dem dafür vorgesehenen Platz.



Fischers Fritze schlitzt grüne Fische. In diesem Spiel gehört das noch zu den harmlosen Szenen.

Neue Steuerung

LucasArts hatten bislang immer wieder auf die gleiche Benutzerführung zurückgegriffen, die schon bei ihrem ersten Erfolg "Maniac Mansion" in groben Zügen vorhanden war. Jetzt geht der Adventure-Profi aber einen neuen Weg. Wie bei Sierra-Spielen kann nun mit der rechten Maustaste eine Funktion ausgewählt werden und in einer schmuddeligen Schachtel befinden sich alle Gegenstände.
Bemängeln kann man da selbstverständlich überhaupt nichts, haben sich doch beide Systeme in der Vergangenheit als geradezu brillant erwiesen.

Für Anfänger oder Profis?

Die Antwort auf diese Frage kann nur lauten: für beide! Profis werden sicherlich sehr viel schneller auf die Lösung eines Rätsels kommen und auch alle evtl. nützlichen Gegenstände auf einen Blick erfassen. Blutige Anfänger müssen sich erst an das etwas abstrakte Denken gewöhnen, das allerdings bei Sam`n`Max längst nicht so stark im Vordergrund steht wie beispielsweise bei Day Of The Tentacle oder Lost In Time. Für beide Gruppen gilt: der Spielspaß steht im Vordergrund und nicht die Herausforderung, das Spiel möglichst schnell durchzuzocken. Lachen ist angesagt!

Grafik und Sound

Wenn man den Namen LucasArts hört, steckt man seine normalerweise seine Erwartungen gleich ein paar Stufen höher. Niemand hätte wohl gedacht, daß man ein ausgezeichnetes Spiel wie Day Of The Tentacle noch einmal übertreffen kann. LucasArts bzw. Sam`n`Max macht das scheinbar Unmögliche hingegen möglich! Witzige Animationen, gepaart mit den hervorragenden Hintergrundgrafiken, machen Sam`n`Max fast schon zu einem spielbaren Comic. Die melodischen Musikstücke und tollen Soundeffekten unterstützen diesen Eindruck.

Fazit

Sam`n`Max ist jedem Comicfan dringend ans Herz zu legen. Die witzigen Bildschirmtexte wurden in der deutschen Version komplett übersetzt und sogar die englische Sprachausgabe wurde diesmal berücksichtigt und neu eingesprochen. Der Aufwand hat sich gelohnt, denn selten hat ein so perfektes, lustiges und zugleich packendes das Licht der Spiele-Welt erblickt. Wer auf derben und sarkastischen Humor steht, darf sich dieses Spiel auf keinen Fall entgehen lassen.

Oliver Menne ■

Stunts, Stunts, Stunts

Mit spektakulären Szenen wird nicht gegeizt. Manchmal liegt die Vermutung nahe, daß aus diversen Polizei-Komödien abgekupfert wurde, doch die meisten Sequenzen sind wohl den Gehirnen der Programmierer entsprungen.



Ein Kinderkarussell mit Folgen. Es beginnt damit, daß sich die beiden blauäugigen Polizisten kopfüber



anketten lassen. Dann ist die Show perfekt, denn das Karussel dreht sich mit atembe-



raubender Geschwindigkeit, so daß selbst hartgesottene Gestalten wie Sam und Max die Segel streichen müssen.

Wäre Sam nicht schon Privatbulle, so hätte ihn mit Sicherheit ein Job bei einer Stuntman-



Truppe gereizt. Die hammerstarke Ausparkaktion weckt gewisse Erinnerungen

an den ersten Film der Police Academy-Reihe. Alle Achtung, Herr Wachtmeister!





Aufschwung Ost

Im Osten viel Neues

Der wirtschaftliche Aufschwung in den neuen Bundesländern hat schon vielen Politikern Kopfzerbrechen bereitet. Sunflowers, ein brandneues Softwarehaus aus deutschen Landen, hat sich jetzt, gute vier Jahre nach dem Fall der Mauer, dieser Problematik angenommen.

Das Ziel ist klar gesteckt: Die neuen Bundesländer müssen möglichst schnell den alten angepaßt werden, denn vor allem aus wirtschaftlicher Sicht gibt es allerhand aufzuholen. Was liegt da näher, als die Rolle des wichtigsten Manns im Staate, des Bundeskanzlers, einzunehmen. So hat man nun alle Möglichkeiten, um den schnellen Fortschritt anzutreiben und alle sozialen Mißstände aus der Welt zu schaffen.
Beginnen sollte man mit dem Einsteigerszenario, denn Aufschwung Ost ist einfach zu kompliziert, als daß man es mal kurz in der Kaffeepause zocken könnte. Viele Gesichtspunkte eines Problems müssen bedacht werden, um eine drohende Katastrophe zu verhindern. Dabei können die unterschiedlichsten Szenarien gespielt werden. Man kann sich entscheiden, ob man die ständig steigende Arbeitslosenquote gen Nullpunkt drücken, die erheblichen Umweltschäden wieder rückgängig machen oder eines der anderen Probleme lösen möchte. Es ist für jeden Nachwuchspolitiker etwas dabei.

Die neuen Bundesländer im Überblick. Hier kann man sich sehr schnell die nötige Orientierung verschaffen. Reparaturbedürftige Straßennetze, Atomkraftwerke und Kläranlagen werden natürlich auch angezeigt.

Das Bauwesen

Bei Aufschwung Ost gilt es nicht nur, das Budget richtig zu verteilen, man muß zusätzlich noch bauunternehmerischen Spürsinn entwickeln.



SimCity als Vorbild?

Aufschwung Ost kann sein großes Vorbild kaum verleugnen, denn die starken Anleihen bei SimCity sind vor allem im Bildschirmaufbau und Spielablauf zu offensichtlich. Trotzdem handelt es sich nicht um einen billigen Abklatsch, denn Aufschwung Ost hat eine Menge mehr zu bieten. So muß man bei dieser Wirtschaftssimulation gleich mehrere Städte im Auge behalten und kann sich nicht gemütlich auf eine Stadt konzentrieren. Ständig muß zwischen den hilfsbedürftigen Städten hin- und hergeschaltet werden, um auf der Höhe des Geschehens zu bleiben. Ständig treten neue Aspekte ins Rampenlicht. So benötigt Berlin zum Beispiel dringend Wohnraum, Dresden mangelt es an Arbeitsplätzen und Erfurt braucht unbedingt ein neues Stromkraftwerk. Ob es sich dabei um ein Atom-, Kohle- oder Solarkraftwerk handelt, spielt nur dann eine Rolle, wenn man den ökologischen Gesichtpunkt nicht aus den Augen verlieren möchte. Besteht das Ziel nur darin, den finanziellen Aufstieg zu bewerkstelligen, so muß mit der Umwelt nicht zimperlich umgegangen werden. Weitere Ziele sind die Erhaltung der Verkehrswege, eine gute Müllentsorgung und die Ent-





Noch steht Brandenburg im Schatten von Berlin. Als Bundeskanzler liegt es aber in Ihrer Hand...



Berlin kann wie jede andere Stadt entweder aus schwindelnder Höhe oder aus nächster Nähe unter die Lupe genommen werden. Für beides gilt: eine beeindruckende Stadt!



Die Regierung

Natürlich müssen nicht nur die einzelnen Städte kräftig investieren, denn Bund und Länder werden ebenfalls kräftig zur Kasse gebeten.

Eisenbahnlinie wichtig für Frachtverkehr

Kläranlage saubere Wasservorräte

Straßenbau primär für Privatverkehr

Atomkraftwerk günstige Energiequelle

Müllkippe für normalen Hausmüll

Abrißfirma Platz für neue Gebäude



deckung von Rohstoffen. Außerdem können Fischerei- und Landwirtschaftsbetriebe aufgebaut werden, um zusätzlich Arbeitsplätze zu schaffen. Die wirtschaftspolitische Komponente wird ebenfalls nicht vernachlässigt, denn der Spieler muß ebenfalls dafür sorgen, daß der Bundeshaushalt nicht in astronomische Höhen steigt. Dabei sollte man sich immer nach dem jeweiligen Bedarf richten und den Sektor solange senken, bis beide Werte einigermaßen übereinstimmen. Auf diese Weise schafft man sich auch Reserven für evtl. Notfälle. Grafik und Sound geben wider Erwarten

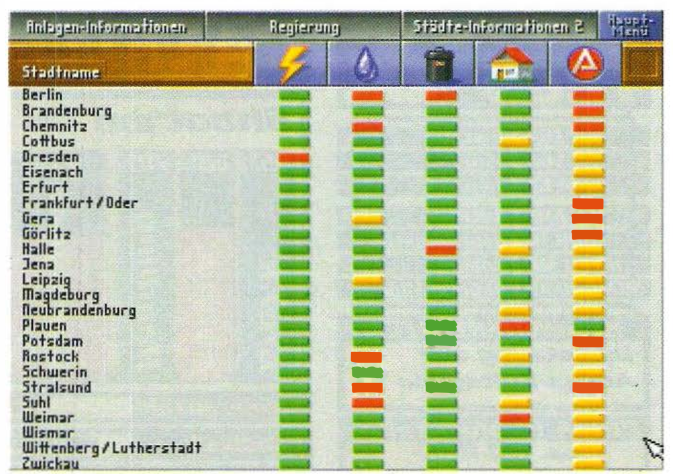


ein hervorragendes Bild ab. Die einzelnen Gebäude wurden schön gezeichnet, die Landkarte der neuen Bundesländer besticht durch ihre tolle Auflösung und selbst die tollen Statistiken und Auswertungen werden grafisch ansprechend präsentiert. Soundtechnisch kann vor allem der bombastische Sound beim Bau eines Gebäudes begeistern. Die musikalische Untermalung klingt hingegen nur anfangs toll, später wird sie schnell langweilig.

Fazit

Aufschwung Ost ist dem Klassiker unter den Wirtschaftssimulationen durchaus ebenbürtig, so daß es sich vor SimCity nicht verstecken muß. Einige nette Ideen und eine herausragende Spielbarkeit machen dieses Spiel nicht nur für Finanzexperten interessant. Eigentlich kann Aufschwung Ost nur eines gefährlich werden: das baldige Erscheinen von SimCity 2000.

Oliver Menne ■



Anhand dieser kurzen Statistik kann sehr schnell festgestellt werden, wo die Probleme liegen.





Alien Breed

Der Horror beginnt

Nachdem sich Alien Breed auf dem Amiga unlängst zu einem Klassiker entwickelt hat, versucht es nun in einer erweiterten Umsetzung, den PC zu erobern.

Der Interplaneten-Corps (IPC), eine Art Weltraumpolizei, die im Universum für Recht und Ordnung sorgen soll, hat wieder einmal alle Hände voll zu tun. Eine hochmoderne Raumstation, auf der Wissenschaftler an neuesten Sicherheitssystemen arbeiten, ist von furchterregenden Aliens attackiert worden. Sofort wird eine Weltraumstreife angefordert, die Lage zu erkunden. Im Ein-Spieler-Modus besteht diese Streife aus lediglich einem Einzelkämpfer. Bei zwei Spielern erscheinen hingegen gleich zwei Soldaten auf dem Bildschirm, die simultan gesteuert werden können. Auf der besagten Raumstation angekommen, finden Sie sich in einem komplexen Gänge- und Räumesystem wieder, das aufgrund eines kompletten Stromausfalls nur spärlich beleuchtet ist. Lediglich die lebenserhaltenden Funktionen, wie z. B der neuartige "Intex"-System-Computer, sind noch voll intakt.

Die Außerirdischen kommen

Mit der spärlichen Standardbewaffnung begibt man sich nun auf eine gefährliche Suche nach Liften, Terminals und sonstigem noch funktionsfähigem Equipment. Doch unzählige "Aliens" machen mit ihren zum Würgegriff vorgestreckten Armen diese Suche zu einer lebensgefährlichen Odyssee, auf der man mit Munition und Leben vorsichtig umgehen sollte.

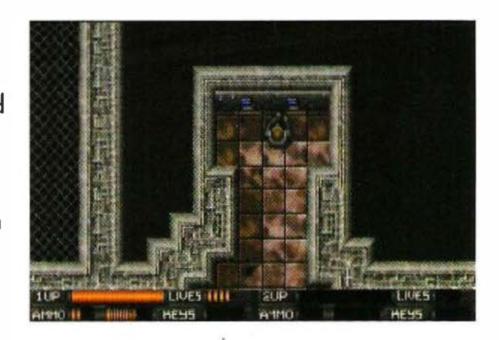
Fleißig gebrütet...

Obwohl sich Alien Breed als Amiga-Umsetzung ankündigt, hat sich doch einiges geändert. Neben der deutlich verbesserten Grafik, die mit klappernden Belüftungsschleusen und blinkenden Notlichtern für das nötige "Feeling" sorgt, wurde Alien Breed von sechs auf 18 Levels aufgebauscht. Natürlich darf man von einem Shoot 'em Up-Spiel aus dem Amigazeitalter nicht allzuviel erwarten. Sound und Grafik lassen zwar so etwas wie eine gute Atmosphäre aufkommen, besondere Innovationen sind jedoch nicht geboten. Außer dem Metzeln von Aliens und dem Aufsammeln von Schlüsseln, Munition und Geld ist nicht viel Abwechslung vorhanden. Wer sich jedoch heute noch zu den spartanischen Ballerspielen aus grauer Vorzeit hingezogen fühlt, wird an Alien Breed sicherlich großen Spaß haben.

Marcus Islinger ■



Die Darstellung der Raumstation übertrifft die Grafik der Amiga-Version.



Für reichlich Aliens ist gesorgt: Actionspaß für ein oder zwei Mitspieler.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 2,1 MB	Roland
MEM640 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Umsetzung des Amiga-Kultspiels

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Team 17

RANKING

Shoot'em Up

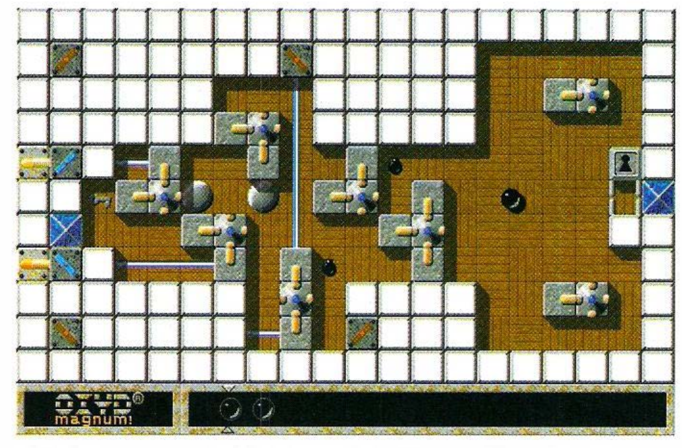
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
65%	68%	70%	65%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	Paßwort

Oxyd Magnum

Die Kugel rollt wieder

Vor gar nicht allzu langer Zeit machte sich eine damals noch recht unbekannte Firma mit einem simplen Spiel und einem wahrlich unspektakulären Hauptdarsteller einen Namen.



Die altbekannten Laserstrahlen machen es unserer Kugel auch diesmal wieder schwer.

Dem einstigen Oxyd wurde nun ein Beiname verpaßt und schon geht das Geschicklichkeitsgerangel um eine Kugel, die nun durch 100 zusätzliche Levels begleitet werden kann, weiter. Am Spielprinzip hat sich nicht viel geändert, so daß sich eingeschworene Fans keine Gedanken machen müssen, um gleich voll einsteigen zu können. Ziel eines jeden Parcours ist es nun, mit Hilfe der Murmel die immer pärchenweise existierenden sog. Oxydsteine durch Berührung zu aktivieren, um in den nächsten Level zu gelangen. Positiv hervorzuheben sind die wieder einmal gelungenen, selbst geschickte Gehirnakrobaten schier zur Verzweiflung treibenden Levels, die weggelassene, nervige Sicherheitsabfrage und das mit Tips für echt schwere Landschaften gefüllte Handbuch. Ebenfalls wieder mit von der Partie sind die altbewährten Levelcodes, die es dem Spieler ermöglichen, immer wieder dort anzufangen, wo er das letzte Mal aufgehört hat.

Keine Innovationen

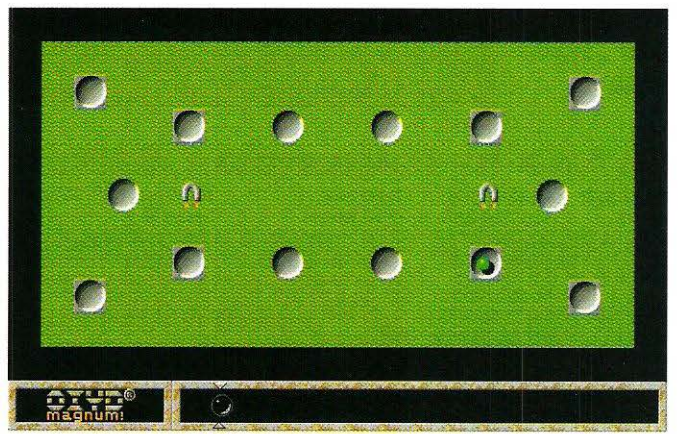
Maus-Steuerungs-Umkehrplatten, Sumpflöcher, endlos tiefe Abgründe, zerbröckelnde Bodenfliesen und unsichtbare Mauern kennt man bereits aus dem ersten Teil und die erhofften Neuerungen, die unserer kleinen Kugel das Leben schwermachen, sind rar und können an einer Hand abgezählt werden. Grafisch hat sich in dieser Richtung ebenfalls nicht viel getan. Weder unsere kleine Murmel noch ihre Umgebung, wie Wasser, Sumpf, die verschiedensten Steinblöcke und Gegner, sind einer grafischen Kur unterzogen worden. Auch am Sound hat sich leider nichts geändert, so daß beispielsweise immer noch die selben FX-Klänge beim Ableben unseres runden Schützlings an des Spielers Ohr dringen.



Zwei-Spieler-Modus ade?

Über die eben genannten Punkte kann der Neueinsteiger sowie der eingeschworene Oxydfan jedoch hinwegsehen. Nicht aber über den meiner Meinung nach schmerzlichen und unverständlichen Verlust bei Oxyd Magnum und den größten Pluspunkt seines Vorgängers - der Zwei-Spieler-Option. Konnte man bei der ersten Version dieses Spiels noch über Modem oder serielle Schnittstelle im Teamwork gleichzeitig die Kugeln qualmen lassen, so ist diese enorm reizvolle Option bei der Magnum-Variante kurzerhand weggelassen worden.

Simon Schmid ■



In Trance sollte man bei den oft recht kniffligen Meditationslandschaften wirklich nicht verfallen.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Kugel-Gimmick liegt bei

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 69,-

HERSTELLER
Dongleware Verlags GmbH



RANKING

Denkspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
55%	30%	70%	63%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

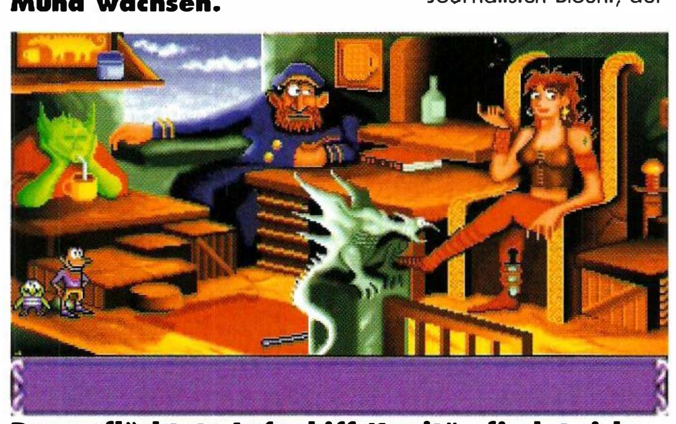
Goblins 3

Journalist auf Abwegen

Die Spiele-Tüftler im französischen Meudon-la-Foret kennen kein Pardon mit den strapazierten Zwerchfellen der vielen begeisterten Goblins-Anhänger: Zum dritten Mal wird ein Feuerwerk aus verrückten Ideen und gnadenlos kniffligen Rätseln für ausdauernde PC-Denksportler abgebrannt.

Never change a winning team - so könnte das Motto von Coktel Vision lauten. Nachdem bereits die beiden Vorgänger bei Presse und Käuferschaft auf breite Zustimmung stießen, hat man sich auf keine Experimente eingelassen und mit einer nahezu unveränderten Mannschaft Goblins 3 entwickelt. Daß der Name des Spiels um ein weiteres "i" verringert wurde, hat natürlich einen Grund: Statt eines Trios oder Duos gilt es diesmal, nur einen einzigen Goblin durch eine kunterbunte Phantasiewelt zu steuern, um mit der Unterstützung von einer Handvoll kleiner Gehilfen die gestellten Aufgaben zu absolvieren. Es handelt sich dabei um den Journalisten Blount, der seine Brötchen bei der "Goblins Welt" verdient und ständig auf der Jagd nach den kuriosesten Geschichten ist. Daneben sind auch noch der Papagei Chump, die Schlange Fulbert und der Zauberer Ooya mit von der Partie.

Schon erstaunlich, wenn einem die Mohrrüben in den Mund wachsen.



Der geflüchtete Luftschiff-Kapitän findet sich in der Kneipe wieder. Hoffentlich hat er eine gute Ausrede!

Die Story seines Lebens

Seit er denken kann, berichtet der rasende Reporter über einen Konflikt zwischen den Untertanen von Königin Xina und König Bodd. Die beiden Völkchen streiten sich darum, wem es wohl gelingt, als erster die harten Prüfungen in einem Felsen-Labyrinth zu bestehen und damit für das eigene Land ewigen Wohlstand herbeizuführen. Bislang ist noch jeder Goblin mit Pauken und Trompeten durch den Test gerasselt. Nun überschlagen sich die Ereignisse: Behorn, der Wächter des Labyrinths, hat das Zeitliche gesegnet, seine Tochter Wynnona ist verschwunden und vom Schlüssel zum Eingang des Irrgartens fehlt auch jede Spur. Das ist die Chance für Blount: Er macht sich auf, den mysteriösen Vorgängen auf den Grund zu gehen und die beiden verfeindeten Regenten zu besuchen.

Also wird ein Luftschiff gechartert und die Reise zum Gebirge angetreten. Dummerweise verläßt die Bordcrew in einer Nacht- und Nebelaktion das nur bedingt flugfähige Verkehrsmittel, das zudem ständig an Höhe verliert. Zu allem Unglück wird der Flieger auch noch mit riesigen Steinen bombardiert. Just an dieser kritischen Stelle kommen Sie ins Spiel: Zunächst muß Blount aus seiner luftigen Situation gerettet werden (samt seinem Begleiter Chump), bevor er mit Wynnona Bekanntschaft schließt, die von König Bodds Soldaten gefangengehalten wird. Und das ist erst der Anfang!

Probieren geht über Studieren

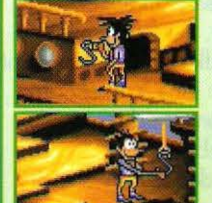
Erprobte Adventure-Spieler sind gewohnt, daß sich ein Puzzle meist mit logischer Überlegung lösen läßt. Nicht so bei Goblins 3 - ein Beispiel zu Beginn des Spiels mag dies verdeutlichen. Da findet der gute Blount auf seinem fliegen-

Über den Wolken: Der Auftakt im Detail

Für all die bedauernswerten Mitmenschen, denen es bislang nicht vergönnt war, die Goblins näher kennenzulernen, unternehmen wir an dieser Stelle einen kleinen Streifzug durch die erste Etappe der neuesten Version. Wir führen Ihnen beispielhaft vor, um wie viele tausend Ecken ein wackerer Goblins-Abenteurer denken muß, damit seine Versuche Erfolg haben.



Im ersten Level muß Bount das Luftschiff auf möglichst elegante Weise verlassen. In seinem Inventory befindet sich lediglich ein ECU.



Die Schraube, welche den Haken an der Wand befestigt, läßt sich mit der Münze leicht entfernen - und schon ist das nützliche Stück Eisen unser. Diese Errungenschaft hängt der Goblin einfach in die Schlinge über der Öffnung ein. Den Golfschläger nehmen wir bei der Gelegenheit auch gleich mit.



Wenn Bount den Knoten an der Reling löst, fällt aus heiterem Himmel ein kleines Säckchen herab, in dem sich der Papagei Chump befindet.



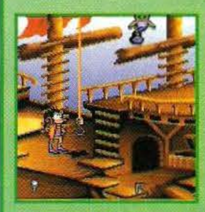
Nur keine Hemmungen: Der Goblin klettert auf den Mast und befördert den Vogel mit einem ungeschickten Schwung per Schläger in ein Loch auf der "Kommandobrücke".



In einer Kiste am Bug befindet sich ein Beutel mit Pfeffer sowie ein "Abfluß-Boy", den wir natürlich mitnehmen. Ein dritter Griff in die Truhe empfiehlt sich nicht - Mausefallen können höllische Schmerzen verursachen!



Goblins kennen kein Erbarmen: Chump wird mit der Saugglocke aus seiner mißlichen Situation befreit.

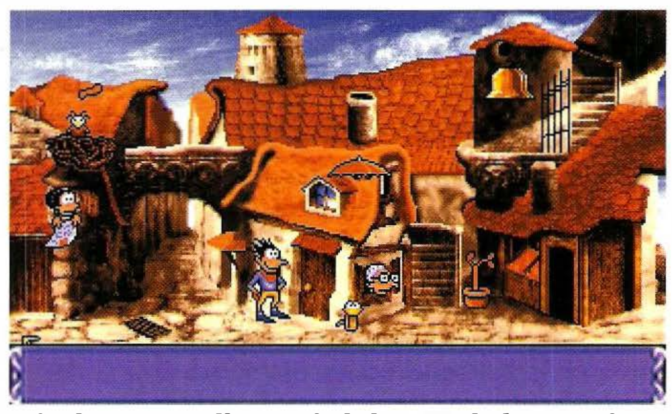


Wenn das Gewicht am Mast bewegt wird, befördert der Haken einen Regenschirm zu Tage. Alleine läßt sich diese Aufgabe nicht lösen; also läßt man Chump an der Kugel ziehen, während Blount unten bequem den Regenschirm in Empfang nehmen kann.

BITTE UMBLÄTTERN!



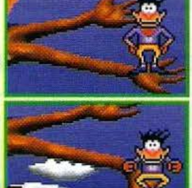
Nur gemeinsam gelangen die beiden an die Fleischkeule in der Falle.



Mit der Boa Fulbert wird das Städtchen unsicher gemacht.

den Wrack einen wunderschönen Golfschläger. Und siehe da: Mitten auf einer Tragfläche befindet sich ein unschuldiger Golfball, der geradezu danach schreit, mit einem gezielten Schlag irgendeine verrückte und unvorhergesehene Kettenreaktion auszulösen. Also bringt man Blount in eine günstige Position und hält drauf. Zu aller Überraschung trifft er auch, der Ball verschwindet am linken Bildschirmrand und kehrt wie ein Bumerang auf der rechten Seite zurück, um - zack! - dem armen Reporter eins überzubraten. Und dies ist nicht die letzte Gelegenheit, bei der unser Anti-Held gepiesackt wird. Die Programmierer haben sich einen regelrechten Spaß daraus gemacht, an sich "vernünftig" erscheinende Handlungsschritte mit einem vernichtenden Ergebnis zu strafen. Oder würden Sie nicht bei einem Fallschirm-Rucksack zugreifen, der neben dem Golfball liegt und mit dem man ganz bequem abspringen könnte? Gute Idee - wenn nicht vorher ein Felsblock Ihren fliegenden Untersatz um einige Zentimeter verkürzen würde ...

Fortsetzung von S. 45
Der Auftakt im Detail

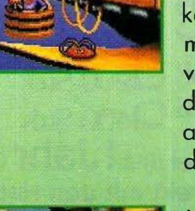






Nun wäre es noch ganz praktisch, wenn man an den Zahn herankommen könnte, der sich auf der "Galeerenfigur" befindet. Da trifft es sich gut, daß eine Bodenplatte einen kleinen Mechanismus in Gang setzt: Sobald einer der beiden darauf zu hüpfen beginnt, schnellt eine Hand des Holzkörpers nach oben. Auf diese Weise kann sich Blount auf den Kopf der Figur katapultieren, dort das scharfe Teil an sich nehmen und sich mit einem eleganten Sprung nach unten retten.





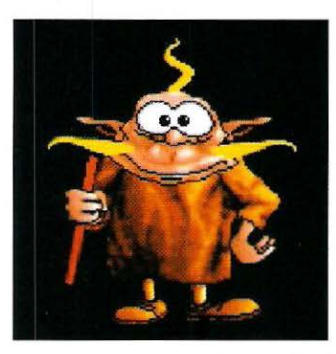
Soll der Papagei doch schauen, wie er nach unten kommt! Blount begibt sich stattdessen in das "Rettungsboot" (ein Faß, das am Rumpf des Schiffes hängt). Eine Landung in einer solchen Tonne könnte recht unangenehm werden, falls man keine Möglichkeit findet, den Fall zu verlangsamen. Aber wozu haben wir denn einen Regenschirm - und zufällig ist auch eine kleine Öffnung vorhanden, in die man den Gleiter einhängen kann.



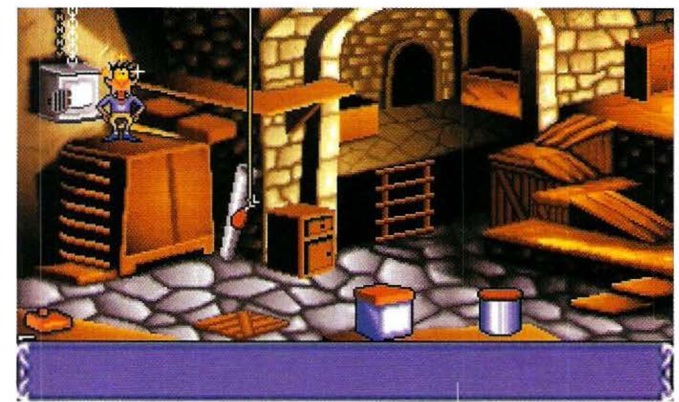
Letzte Amtshandlung wird das Durchtrennen des Stricks mit dem Zahn sein. Das Faß samt Inhalt bewegt sich Richtung Erde und damit ist die erste Etappe absolviert - guten Flug!

Auf der Höhe der Zeit

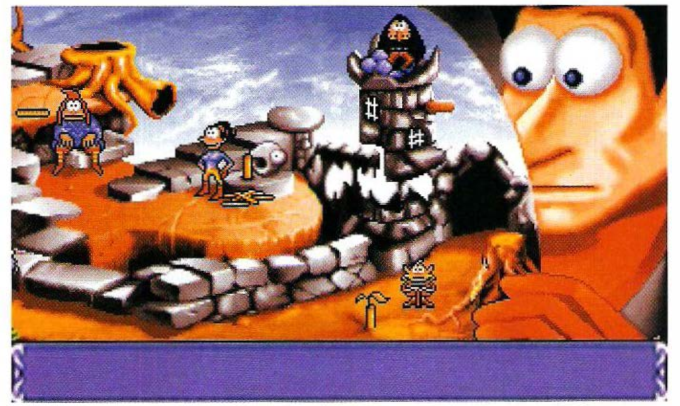
Gobliins 2 konnte als eine der wesentlichen Neuerungen gegenüber Gobliiins einen um Klassen besseren Soundtrack vorweisen. Auch diesmal werden Soundkarten-Besitzer nicht enttäuscht: Eine Vielzahl an abwechslungsreichen Musikstücken geben dem gelungenen Spiel den letzten Schliff. Die absoluten Highlights von Goblins stellen aber zum wiederholten Male die unerreicht komischen Animationen dar. Der Erfindungsreichtum und Humor der Coktel-Vision-Mitarbeiter scheint keine Grenzen zu kennen. Saubere Scrollings und farbenprächtige Hintergrundgrafiken (320 x 200 Bildpunkte bei 256 Farben) schaffen die Rahmenbedingungen für ungetrübten Knobelspaß. Die trickfilmartigen Se-



Dieses putzige Kerlchen namens Ooya hilft Wynnona in einer brenzligen Situation.



Sobald Blount den Mondkasten aufschließt, verwandelt er sich in einen Werwolf.



Wynnonas hochexplosive Argumente dürften den Bösewicht früher oder später überzeugen.

quenzen während der einzelnen Level gehören mit zum drolligsten, was die Branche zu bieten hat. Weitere Pluspunkte verzeichnet das Spiel bei der einfachen Steuerung und der guten Übersetzung: Sowohl die Dokumentation als auch olle Texte im Programm selbst wurden lobenswerterweise komplett ins Deutsche übertragen.

Statement

Wohl dem, der von Anfang an dabei war: Besitzer der PC-Games-Ausgabe 11/92 konnten vor etwas über einem Jahr eine Demoversion des Knobel-Knüllers Gobliins 2 probespielen und sich von den beeindruckenden Qualitäten dieses Spiels überzeugen. Schon damals wurde dem Bestseller von Coktel Vision der begehrte "PC-Games-Award" verliehen. Auch diesmal kapitulieren wir vor der geballten Ladung Humor, die Goblins 3 zu einem Festival der guten Laune werden läßt. Allerdings bedarf es schon einiges an gutem Willen und viel Ausdauer, um die kleinen Gemeinheiten zu meistern, die Sie an jeder Ecke erwarten. Neulinge seien gewarnt: Wie schon der Vorgänger ist Goblins 3 trotz der putzigen Grafik alles andere als ein Kinderspiel - selbst routinierte Rätselknacker werden es nicht einfach haben!

Wenn Sie stolzer Besitzer eines entsprechenden Laufwerks sind, dürfen Sie sich bereits jetzt auf die CD-ROM-Version freuen. Respekt vor Muriel Tramis (neben Roberta Williams eine der wenigen Damen im Softwaregeschäft) und ihrem Team, die mich - mal wieder - für einige Nächte um meinen Schlaf gebracht haben.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 9 MB	Roland
MEM 570 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- CD-ROM Version in Vorbereitung

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

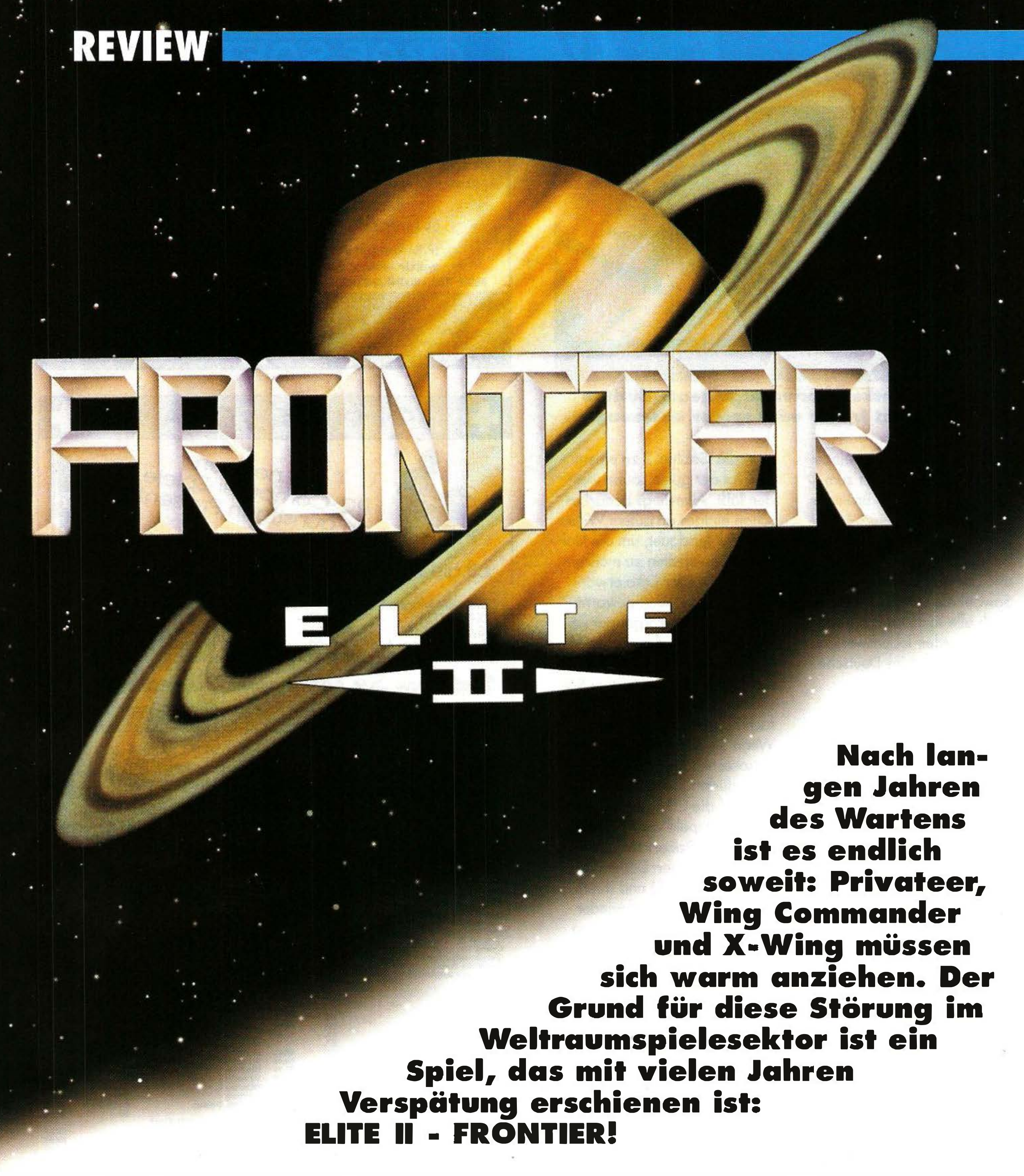
HERSTELLER
Coktel Vision

RANKING

Denkspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
82%	67%	80%	85%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal



Nach langen Jahren des Wartens ist es endlich soweit: Privateer, Wing Commander und X-Wing müssen sich warm anziehen. Der Grund für diese Störung im Weltraumspielesektor ist ein Spiel, das mit vielen Jahren Verspätung erschienen ist: ELITE II - FRONTIER!

Schon 1984, mit anderen Worten "in der Computersteinzeit", ist Elite auf dem in Deutschland gänzlich unbekannten BBC-Micro erschienen. Erst einige Jahre später, als die C64-Version auf den Markt kam, wurde Elite auch in Deutschland bekannt und fast über Nacht zu einem Hit! Seit dieser Zeit nun warten Elite-Fans auf der ganzen Welt auf den Nachfolger, der die wenigen Fehler und Unzulänglichkeiten des Kultspieles ausmerzen würde. 1993, neun Jahre nach dem Erscheinen von Elite ist es endlich soweit: Elite II - Frontier ist erschienen!
Elite II spielt in der fernen Zukunft. Wir schreiben das Jahr 3200. Sie sind der Enkel von Commander Peter Jameson, dem Mann, der in Elite mit Ihrer Hilfe hoffentlich den Status "Elite" erreicht hat. Commander Peter Jameson ist tot. Ihr Großvater starb bei einer Auseinandersetzung über eine Ladung Diebesgut. Doch vorausschauend wie er war, hat er ein Testament aufgesetzt, in dem er jedem seiner Enkel ein kleines Raumschiff und etwas (wenig!) Geld hinterläßt. Nun liegt es an Ihnen, sich als Händler, Söldner, Killer, Entdecker, Postbote oder als Mischung aus mehreren dieser Berufe durch das Weltall zu schlagen (und natürlich dahin zu gehen, wo vor Ihnen noch kein Mensch war!)

Aller Anfang ist schwer...

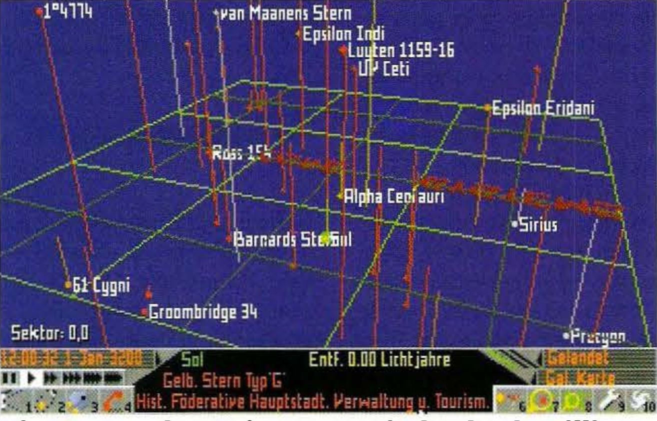
Am Anfang war nicht das Licht, sondern die schwere Frage, von wo aus man sich in das Abenteuer werfen möchte. Zur Auswahl stehen die Raumstation Lave, die Elitefans bestimmt

noch bestens bekannt ist, sowie unser heimischer Mars oder der Planet Merlin im Ross 154 System. Wie schon aus dem Vorgänger bekannt, muß man sich zuerst mit etwas Handel genügend Geld verdienen, um sein Raumschiff überhaupt einmal auf einen technischen Stand zu bringen, der einen Raumkampf erst erlaubt. Neben dem Handel ist aber auch das Ausführen diverser Aufträge sehr lukrativ. Personen sollen ermordet werden, andere wollen auf entfernte Planeten gebracht werden, wieder andere wollen Informationen bekommen. Je nach Gefahrenstufe der Missionen werden Sie natürlich mehr oder weniger schlecht bezahlt.

Wenn Sie sich für eine der Missionen interessieren, können Sie Ihrem Auftraggeber noch diverse Fragen stellen, um vielleicht doch noch genaueres über die Hintergründe der Mission zu erfahren. Denn je besser der Job bezahlt ist, umso größer ist die Gefahr, daß diverse, gut bewaffnete Raumschiffe etwas dagegen haben, daß die Mission erfüllt wird.

Schlaraffenland

Mit dem teuer erwirtschafteten Geld lassen sich, wie schon aus dem Ur-Elite bekannt, diverse Verbesserungen für das eigene Raumschiff kaufen. Die üblichen Waffen, die von regelrechten Tätowierlasern bis zur



Die Karten des Universums sind sehr detailliert.



Grafisch hat sich einiges getan.

Ein paar Raumschiffe...

In Elite II kann sich der Spieler sein Raumschiff aus einem Angebot von über 30 verschiedenen Modellen aussuchen (entsprechendes Bargeld einmal vorausgesetzt!). Einige dieser Raumschiffe möchten wir Ihnen hier vorstellen:



1. Cobra Mk I
Die Cobra ist eines dieser billigen Raumschiffe, die sich sowohl für den Händler wie auch für den nicht zu anspruchsvollen Söldner eignen. Zwei verschiedene Waffen können an der Cobra angebracht werden, der Hyperdrive kann maximal Klasse 3 sein und die Beschleunigung ist maximal 16.1 Erden g. Gutes Mittelmaß!



2. Lifter
Wer den Lifter kauft, ist eigentlich selber schuld. Er kann nicht bewaffnet werden, kann nur mit einem Hyperdrive der Klasse 1 ausgerüstet werden und hat eine Beschleunigung von lächerlichen 4 Erden g.



3. Interplanetary Shuttle
Um gleich bei den nicht so empfehlenswerten Schiffen zu bleiben. Das Interplanetary Shuttle kann, wie der Name schon sagt, nicht mit einem Hyperdrive ausgestattet werden und ist gerade noch für den Waren- bzw. Personentransport zwischen zwei naheliegenden Raumhäfen brauchbar.



4. Adder
Die Adder ist ein billiges Transportschiff; sie beschleunigt zwar schneller als die Cobra Mk I, verfügt dafür aber leider nur über eine Waffenbefestigung und keine Raketenabschußrampen.



5. Viper Defence Craft
Die Viper Defence Craft ist ein kleiner Killer. Sie verfügt zwar wie die Adder nur über eine Waffenhalterung, dafür ist sie aber mit vier Raketenträgern ausgestattet. Nicht unbedingt das Raumschiff, das man sich als Gegner aussuchen möchte, noch dazu, da sie eine Beschleunigung von 24.2 Erden g hat und sich nicht so leicht abschütteln läßt.



6. Lion Transport
Der Lion Transport ist eines der größeren Schiffe im Spiel. Eine Mannschaft von vier Leuten wird benötigt, um diesen Riesen steuern zu können. Er ist mit drei Lafetten, acht Raketenträgern und einem Hyperdrive bis Klasse 5 auch gut ausgestattet. Lediglich die geringen 5.0 g Beschleunigung sprechen gegen ihn.



Megakanone à la Todesstern reichen, fehlen genausowenig wie diverse Lebensrettungssysteme, Kühlkörper für die Antriebssysteme, ECM-Systeme und Energiebomben.
Auch die schon bekannten Hyperdrives werden in Elite II weiterhin eingesetzt. Eine weitere Neuerung in Elite II sind die sogenannten Hypersprungwolken-Analysatoren. Jedes Schiff hinterläßt bei einem Hypersprung eine weithin sichtbare Wolke. Mit dem genannten Gerät läßt sich das Ziel des eben gesprungenen Raumschiffs herausfinden, um es, einen entsprechend starken Hyperdrive vorausgesetzt, entweder zu verfolgen oder gar zu überholen. Vor allem für Piraten ist das Gerät eine wahre Wonne, da große, langsame Schiffe so gut wie keine Chance mehr haben zu entkommen.
Neu in Elite II ist auch das Steuerungssystem. Anstatt wie in Elite, Privateer oder X-Wing auf das typische Flugsimulatorsystem zurückzugreifen, wurde ein vollständig neues, der "Realität" entsprechendes Schubsystem genutzt. Der Hauptantrieb kommt hinten aus dem Raumschiff, mit Düsen an den Seiten wird lediglich die Lage des Schiffes im Raum geändert, um so langsam in eine andere Richtung schwenken zu können. Bis man sich an dieses System gewöhnt hat, werden viele Stunden vergehen (und viele Raumschiffe in den Tiefen der irdischen Meere entschwinden!), aber wenn man sich daran gewöhnt hat, möchte man es nicht mehr missen.
Steuern kann man das Raumschiff je nach Wunsch nach der üblichen Methode, wie sie in eigentlich jedem Flugsimulator genutzt wird, oder nach der alten Elitetechnik, in der die Seitwärtsbewegungen lediglich ein Drehung des Schiffs verursachen.

Vektormodelle

Grafisch setzt Elite II wieder voll auf die Vektorgrafik. Alle Planeten, Raumschiffe, Städte und Raumstationen bestehen aus detaillierten Vektorgrafiken, die teilweise noch mit Textures überzogen wurden. Die Grafik



So schön die Planetenoberflächen auch sind - man kann die Gebäude leider nicht erkunden.

Statement



Bei Frontier schieden sich in der PC Games-Redaktion die Geister. Fast jeder unserer Redakteure war seinerzeit wochenlang von Elite an den C64 gefesselt. Während ein Grüppchen um Lars Geiger von der Fortsetzung hellauf begeistert war, kann ich dem Spiel nur sehr wenig abgewinnen. Bei der unrealistischen bonbonfarbenen Grafik fängt es an und beim Umfang von nur 600 KByte geht es weiter:
Für mich ist Frontier keinesfalls die erhoffte Weiterführung dieser revolutionären Spielidee. Da sich an der Handlung im großen und ganzen nichts geändert hat, der Sound in die Hose ging und es von anderen Herstellern gute Alternativen (Privateer oder Starlord) gibt, kann ich nur raten: Erst vorführen lassen, dann kaufen!

Thomas Borovskis

ist trotz einer teilweise erschlagenden Detailfülle sehr schnell.

Statement

Nachdem ich die Verpackung regelrecht an mich gerissen hatte, kam eine erste Ernüchterung: Meine Güte, was sind das für Bildschirmfotos, hat David Braben vielleicht zuviel in einem Bonbonshop gejobbt? Das ganze Spiel besteht aus grellen, für den Weltraum eher untypischen Farben. Doch nachdem ich Frontier angespielt hatte, war alles verloren. Mein Rechner wurde dauergetestet, meine Festplatte wurde nicht mehr gebraucht (Elite II kann von Diskette gespielt werden!) und warum ich mehrere MByte Speicher eingebaut hatte, wurde mir immer schleierhafter. Grafik und Sound können natürlich nicht mit Privateer mithalten, dafür macht Frontier aber einfach auf Monate süchtig. Unzählige Raumstationen und Planeten gilt es zu erforschen, über 30 verschiedene Raumschiffe können gekauft und aufgerüstet werden. Frei nach dem Motto: "Hier vielleicht noch einen stärkeren Laser, dort vielleicht noch ein besonders starkes Militärtriebwerk, oder kauf ich mir doch lieber gleich ein größeres Raumschiff?"
Ach ja, ob ich Elite II empfehlen kann? Nein, denn entweder verlieren Sie Ihren Job oder schaffen das Abitur nicht oder Frau/ Mann/ Freundin/ Freund zieht schmollend von dannen. Wenn Sie sich Ihr Leben nicht ruinieren wollen, lassen Sie die Finger von Elite II - Frontier!

Lars Geiger



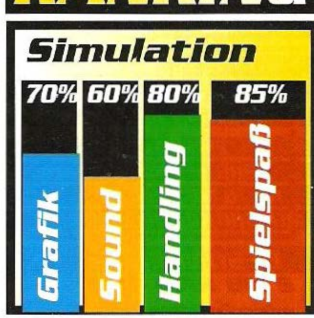
EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
MEM 585 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- 2 MB RAM erforderlich

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Gametek

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Space Job

Kaufrausch

Der PC entwickelt sich langsam aber sicher zur digitalen Litfaßsäule. Der neueste Vertreter der Sparte "Werbespiel" kommt aus dem Hause Karstadt.

Die Marketing-Strategen haben ein neues Lieblingsspielzeug: Adventures, Jump & Runs und sogar Simulatoren lassen sich für Reklamezwecke "mißbrauchen". Seit kurzem ist auch Deutschlands Warenhauskonzern Nr. 1 mit von der Partie und möchte damit vor allem junge Leute für einen Ausbildungsplatz im Einzelhandel erwärmen. Neben dem Hauptsponsor tauchen auch die Signets von sechs anderen bekannten Marken im Spiel auf.

Vom Azubi bis zum Boss

Ziel des Spiels ist es, in möglichst kurzer Zeit die Karriereleiter in einer Karstadt-Filiale zu erklimmen und ganz nebenbei auch noch den Partner fürs Leben zu finden. Da sich die ganze Angelegenheit im Jahr 2350 abspielt, bewegt man sich per Raumgleiter durch die Galaxis. Auf einer Karte können verschiedene Gestirne angeflogen werden, unter anderem ein Vergnügungsplanet, ein Wohnplanet sowie natürlich der Karstadt-Planet. In der Abteilung müssen Waren einsortiert, Etiketten aufgeklebt, Ladendiebe gefaßt und selbst quengelige Kunden immer höflich und zuvorkommend bedient werden. Profunde Kenntnisse des ungewöhnlichen Space-Sortiments sind dabei von entscheidender Bedeutung. Nach einem anstrengenden Arbeitstag dürfen die gestreßten Lehrlinge Kräfte im Fast-Food-Restaurant oder in der Disco regenerieren.
Breiten Raum nehmen auch die zahlreichen Denk-, Karten- und Action-Spielchen ein, die an etlichen Stellen in die Handlung integriert wurden. Darunter finden sich Abwandlungen von nicht mehr ganz taufrischen Klassikern wie Mastermind, Asteroids, Memory, Sokoban, Black Jack, Klax oder Roulette.



Abgezockt: Im Casino wird neben Roulette auch Black Jack gespielt (oben).

Karriere im All

Space Job ist im großen und ganzen recht ansprechend aufgemacht - vor allem der Sound ist wahrlich nicht von schlechten Eltern, während die Grafik über weite Strecken nicht überzeugen kann. Auch wenn die Story etwas an den Haaren herbeigezogen scheint, verbringt man doch einige kurzweilige Nachmittage mit diesem Programm. Bezieht man zusätzlich den niedrigen Preis in die Beurteilung mit ein, so erhält man mehr als einen fairen Gegenwert für sein Geld. Quasi als Zugabe bekommen interessierte Schulabgänger nützliche Informationen über das Azubi-Dasein beim Kaufhaus-König.

Petra Maueröder ■



Im Sokoban-Stil muß das Lager auf Vordermann gebracht werden (unten).







Beantwortet die untenstehenden Fragen und gewinnt einen der starken Preise

1. Wie heißt das neue Computerspiel, das demnächst vom LIVECLUB erhältlich ist???
2. Was möchte der Hauptdarsteller des Spiels gewinnen?
3. Wie kann man das Spiel beziehen?

Und das gibt's zu gewinnen:







3x WALKMAN
2x MUSICSTATION
5x BASIC INSTINCT VHS

4x BOOMERANG VHS
3x CD ACE OF BASE
3x TELEFONKARTE

5x JAHRESABO
PC GAMES

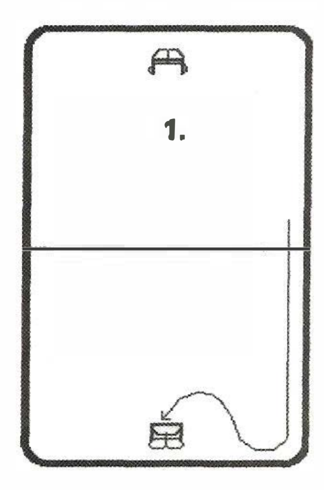
3x RAPPERCAPS
5x CD-UHREN
3x SCHLÜSSELANHÄNGER

Also schnell die Antworten auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben, an die Redaktion schicken (Kennwort: Backstage) und ihr seid bei der Verlosung dabei. Ausgenommen sind Mitarbeiter des Liveclubs und des Computec Verlags. Einsendeschluß ist der 29. Januar 1994.

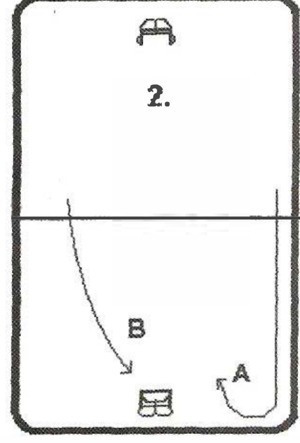
SECRET WHISPER

NHL HOCKEY

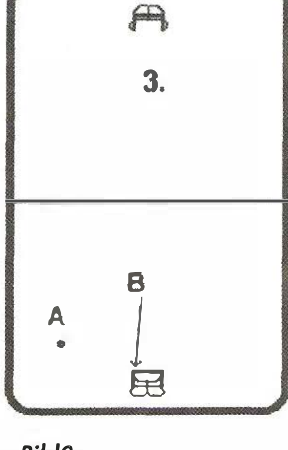
Sie schießen zu wenig Tore? Leichter Frust macht sich breit? Dann sind die folgenden Tips genau das Richtige für Sie! Führen Sie sich in aller Ruhe die untenstehenden Skizzen zu Gemüte und die ersten Erfolge werden sich sehr bald einstellen.



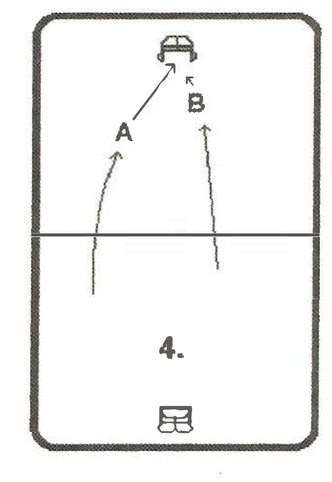
zu Bild1:
Man muß, wie in der Zeichnung, an der Bande weit nach unten fahren und dann einen Bogen nach oben ausführen. Der Torhüter wird dadurch getäuscht und man braucht nur noch das leere Tor treffen. Es ist dabei vollkommen nebensächlich, ob man das von oben nach unten oder von unten nach oben versucht.



zu Bild2:
Wie im ersten Bild fährt der Spieler A wieder weit nach unten, macht dann einen Bogen, der allerdings diesmal etwas kürzer ist, und paßt dann zu Spieler B, der einen direkten Schlagschuß auf das Tor ausführt.

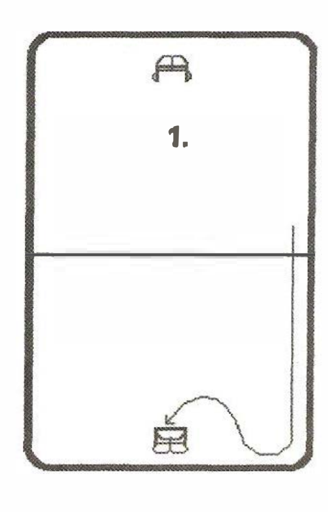


zu Bild3:
Sobald der Schiedsrichter den Puck fallen läßt, versucht Spieler A gleich zu Spieler B zu passen, der dann einen direkten Schlagschuß auf das linke Eck ausführt.





zu Bild4:
Spieler A läuft mit dem Puck auf das Tor zu. Dann macht er knapp vor dem Tor einen starken Schlagschuß, der vom Torhüter meistens nicht festgehalten werden kann. Spieler B braucht jetzt nur noch abzustauben.



zu Bild5:
Wie im ersten oder zweiten Bild beschrieben, fährt der Spieler A nach unten. Der Unterschied besteht jetzt nur darin, daß er einen Kreis fährt, um die Abwehr auszutricksen. Danach paßt er auf Spieler B, der am langen Eck steht. Ein Schuß, ein Tor!

Daniel Geyer

WARLORDS 2

Hier ein paar allgemeine Tips zu dem neuen Eroberungsspiel, die vielen helfen werden, sich in den Welten zurechtzufinden und als Sieger aus der großen Schlacht hervorzugehen.

1. Für den Einstieg eignen sich vor allem die Welten mit ein bis drei Gegenspielern. Wer sich später schon etwas mehr zutraut, kann dann schon etwas höher greifen, allerdings vergrößern sich aber gleichzeitig die Spieldauer und der Schwierigkeitsgrad. Beste Ausgangspositionen besitzen die Völker "Stone Giants", "Dark Elves" und "Lich King".

2. Am Anfang sollte man logischerweise noch nicht eroberte Städte einnehmen, aber auch darauf achten, was dort produziert wird, um nicht unnötige Schulungskosten auszugeben. Bei leichter Produktionssteigerung sollte man vor allem Flugtruppen herstellen, da diese problemlos über Berge und Wälder fliegen können und damit weniger Bewegungspunkte verlieren.

3. Bevor man Eroberungszüge gegen feindliche Mitspieler führt, sollte man seine Truppen zusammenschließen und sich der Stärke des Gegners anpassen. Dort eignen sich wieder Flugtruppen (Griffins, Pegasi, Drachen) und starke Fußtruppen (Riesen, Elefanten, Unicorns und Dämonen). Wenn man eine Stadt eingenommen hat, sollte sie gleich umgepolt werden, um sie für eigene Produktion und Machterweiterung zu nutzen.

4. Der Held, den man am Anfang bekommt, sollte vor allem durch weitere Truppen gestärkt werden, um dessen Zerstörung mit allen Mitteln zu verhindern. Nur er kann Tempel und Ruinen erforschen, in denen sich meistens sehr viel Geld und starke Truppen befinden.

5. Wenn das Spiel auch fast nur auf das Erobern abzielt, sollte man die Verteidigung nicht vernachlässigen, um die Städte vor feindlichen Gegenangriffen zu schützen. Die Plazierung von mindestens vier bis fünf Einheiten ist ein absolutes Muß.

6. Zum Schluß noch ein kleiner Schummeltrick: Wem der Computergegner so stark auf die Pelle rückt, daß er ihn unbedingt zum Teufel jagen möchte, stellt im Menü "Games" unter dem Punkt "Settings" einfach auf "Human" um und manipuliert die Züge des Gegners für ein paar Runden. So kann man sich die nötige Zeit verschaffen.

Stephan Mau

JURASSIC PARK

Wer bei Jurassic Park einmal einen besonderen Level spielen möchte, der sollte die Datei JP3D.EXE in JP2D.EXE umbenennen und dann mit JP.EXE das Spiel starten.

Christian Repp

PRIVATEER

Haben Sie sich auch schon oft gefragt, was die Datei TABTNE.DBA darstellt? Sie ist entweder im ZIP-File der sechsten Diskette oder einfach im Privateer-Verzeichnis zu finden. Was ist zu tun, um sie zu benutzen?

- einfach ein neues Verzeichnis erstellen,
z. B. MD ADVENT
- Datei aus dem Privateer-Verzeichnis kopieren und sie gleichzeitig umbenennen, z. B. COPY C:\PRIVATER\TABTNE.DBA C:\ADVENT\ADVENT.BAT

- In das Verzeichnis wechseln (CD ADVENT) und beim ersten Start alles mit ADVENT SETUP initialisieren.

Ab jetzt könnt Ihr mit ADVENT ein gutes, altes Text-Adventure spielen, das eigentlich so gar nicht zu Privateer paßt. Der Witz daran: Es ein Batch-Dateien-Text-Adventure!

Marco Deppe

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 300,-!**

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessieren könnte, flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

COMPUTEC Verlag
PC Games
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Komplettlösung Teil 2

Prince of Persia 2

LEVEL 6 - Die Ruine: Teil A
Man betritt die Ruine. Im ersten Raum über die linke Druckplatte springen und durch die Tür laufen. Nun einfach durchrennen, springen und sich auf der gegenüberliegenden Seite festhalten und hochziehen. Im nächsten Bild erscheint der Kopf, den man schon von der Packung kennen sollte. Diesen einfach ignorieren und mit einem Sprung schnell weiter nach links rennen, worauf man in den Boden fällt. Dort nimmt man in bester He-Man-Manier das Schwert. Nun wieder hochklettern. Der Kopf müßte nun ruhig hin- und herschweben. Man wartet, bis jener kommt. Nun schnell gegen die Deckplatte springen, so daß der Kopf davon erschlagen wird. Oben angekommen, klettert man auf der gegenüberliegenden Seite wieder hinunter, bis der Boden auf der linken Seite sichtbar ist, und springt hinüber. Im nächsten Bild bis vor die Wandsense laufen und drunter durchkriechen. Danach im nächsten Abschnitt erst über den Abgrund springen und dann von der linken Seite aus hinunterklettern. Weiter nach rechts laufen und beide Türen öffnen. Dabei darf man nicht ins rechts gelegene Bild gelangen. Nun die linke Tür betreten.

LEVEL 7 - Die Ruine: Teil B
Man geht nach links und läßt sich mit der Bodenplatte runterfallen. Dort warten, bis die Schlange in ihr Loch gekrochen ist. Jetzt nach unten hangeln und durch das Loch links unten im Bild weiter. Das Schwert ziehen und warten, bis einen der Kopf bemerkt. Jener kommt dann schon von selbst und man kann ihn besänftigen. Anschließend gegen die Decke springen und dann nach unten hangeln. Nun geht man nach rechts hoch und läuft auch in die gleiche Richtung weiter. Der Kopf dürfte nun kein Problem mehr darstellen. Erst recht, da uns zwei Zauberflaschen zur Verfügung stehen. Man läuft weiter rechts und klettert die Stufe hoch. Nach Durchlaufen des Gitters hangelt man sich in die Lücke, läuft nach rechts und springt im nächsten Abschnitt sofort über den Abgrund. Weiter geht es ins rechte Bild, wo man durch Springen an die Decke die Bodenplatten zu Fall bringt und so den nächsten Abschnitt betreten kann. Nachdem man an den Schlangen vorbei ist, daran denken, unter der Wandsense durchzukriechen. Im nächsten Abschnitt steht ein Zaubertrankfläschchen, welches man aber erst nehmen sollte, wenn die beiden Schlangen kurz in ihre Löcher verschwunden sind. Im oberen Bild sofort das Schwert ziehen und den Kopf frisieren. Wenn das geschafft ist, gegebenenfalls den Zaubertrank links nehmen. Nun weiter nach oben klettern und von dort ins Bild links. Auf das zweite Podest klettern und bis auf die Höhe des Gittertors vorgehen. Nun nach oben klettern, nach links durchlaufen und mit einem großen Sprung über den Abgrund. Von dort läßt man sich hinunter und springt über den nächsten Abgrund und rennt weiter ins rechte Bild, welches man einfach durchläuft. Nun unter der Wand durch, die Druckplatte rechts aktivieren und wieder zurückkriechen. Man kann nun die Endtür betreten.

LEVEL 8 - Die Ruine: Teil C
Sofort bis ans Ende der Ebene nach links laufen, um der Schlange zu entkommen. Von dort bis zur Ebene mit der lockeren Bodenplatte hinunterhangeln und nach links springen. Vorsichtig bis an den Rand vorm Abgrund stellen und sich abermals hinunterlassen. Nun herumdrehen, an den Rand stellen und mit einem Sprung bis möglichst dicht ans Gittertor. Im nächsten Abschnitt muß man erst den Kopf besiegen, bevor man seinen Weg fortsetzen kann. Mit einem Sprung das Gittertor durchqueren und weiterlaufen. Man wartet, bis die Schlangen weg sind, geht ins nächste Bild und verscheucht den Kopf. Nun unter der Wandsense durchkriechen und weiter. Jetzt den Kopf weghauen und nach oben klettern. Das Schwert kann aufgehoben werden. Nun nach links durch das aufgebrochene Gitter laufen, bis man die durch die Druckplatte geöffnete Endtür erreicht.

LEVEL 9 - Die Ruine: Teil D
Man läuft gleich nach links los, über die lockeren Bodenplatten und bekämpft im nächsten Bild den Kopf. Anschließend mit einem Sprung aus dem Stand auf den Vorsprung auf der anderen Seite des Abgrunds springen und den Zaubertrank nehmen. Gegen die Platte über dem Prinzen springen und sich danach sofort ducken. Nun kann der nächste Abschnitt betreten werden. Diese Stelle merkt man sich nun als "Anfang Hauptebene". Man klettert auf die oberste Ebene. Von hier aus muß man nun immer auf dieser Ebene weiter, bis man das fünfte Bild mit einem Sprung aus dem Lauf beendet und so auf das fliegende Pferd gelangt. Auf der Packungsrückseite ist diese Szene zwar abgebildet, aber unvollständig. In diesem Level befindet sich auch ein Geheimgang. Jener ist zwar unnütz, wer ihn aber trotzdem sehen will, geht einfach ab Anfang der Hauptebene auf der untersten Ebene immer weiter, bis eine Bodenplatte einstürzt. Dort hinunterlassen und rechts bis zum Ende des Ganges weitergehen. Nun einfach in die Wand kriechen.

LEVEL 10 -
Im Palast des Sultans: Teil A
Nachdem das Pferd verlassen ist, geht man nach rechts. Hier begegnet man zwei Wachen, welche schon besser mit dem Schwert umgehen können als jene, die man schon vom ersten Level her kennt. Nachdem die Wachen überwältigt sind, weiter nach rechts; hochklettern und über die lockere Bodenplatte in den nächsten Abschnitt laufen. Sobald jener erscheint, sofort springen. Nun müßte man zwischen den zwei Statuen stehen und die lockere Bodenplatte sollte nach unten gefallen sein. Hinunterlassen und rechts an den Rand stellen. Nun ein Sprung aus dem Stand und anschließend bis zur Druckplatte vorgehen und dahinter runterfallen lassen. Auf dem Weg zum Zaubertrank und zurück auf die Wandsense achten. Man klettert wieder hoch und geht nach links. Vorsicht beim Hochklettern an der Stachelwand. An der toten Wache vorbei, über die Druckplatte und mit vorsichtigen Schritten durch das Gittertor bis an den Abgrund stellen. Jetzt bis ganz nach unten hangeln (Wer von den brutalen Fallen nicht genug bekommen kann, sollte hier mal einfach nach links weitergehen). Nachdem man die Wache besiegt hat, nach rechts gehen, den Zaubertrank nehmen und weiter. Vor die Wandsense gehen und schnell drunter hindurchkriechen. Die kommende Wache ist auf diese Weise kein Problem mehr. Die nächsten zwei Abschnitte einfach durchlaufen. Die Wache im nächsten Bild beruhigen und gegebenenfalls den Zaubertrank nehmen. Nun an den Stufen links im Bild bis ganz nach oben klettern. Hier warten drei sehr gute Schwertkämpfer auf den Helden. Diese olle zu besiegen, bedarf schon einiges an Übung. Wenn alle drei besiegt sind, einfach über die nächsten beiden Abgründe drüberspringen und anschließend die Druckplatte betätigen. Das Gittertor öffnet sich und die Endtür kann betreten werden.

LEVEL 11 -
Im Palast des Sultans: Teil B
Nach links über die Druckplatte laufen und die drei Stufen hochklettern. Links das Bild betreten. Bis auf die erste Stufe klettern. Mit einem vorsichtigen Schritt auf die Druckplatte, umdrehen und auf die dritte Ebene klettern. Nun dreimal gegen die Decke springen und ins obere Bild klettern. Dort links die Druckplatte betätigen und zurückspringen. Durch die nun

geöffnete Gittertür laufen und über den Abgrund springen. Auf der anderen Seite festhalten und bis ganz nach oben klettern. Den rechten Raum betreten. Abermals durch Springen an die Decke die Bodenplatte zu Fall bringen. An der linken Wand bis ganz nach oben klettern und dann nach rechts springen, um die Druckplatte zu aktivieren. Jetzt ganz schnell über den Graben und ins linke Bild. Noch bevor das Bild erscheint zum Sprung anzusetzen. An der anderen Seite festhalten, hochziehen und schnellstmöglich versuchen, durch das Gittertor zu kommen. Über die lockere Bodenplatte im nächsten Bild laufen und an den Stufen bis ganz nach oben klettern. Dort angekommen, im rechten Bild die Druckplatte betreten und schnell wieder zurück zum nun geöffneten Gittertor. Ein Zaubertrank steht bereit. Im nächsten Abschnitt den ersten Soldaten bekämpfen und dann schnell an den Stufen rechts hochklettern, um den anderen zu entgehen.

LEVEL 12 -
Im Palast des Sultans: Teil C
Als erstes einen Sprung aus dem Stand nach rechts auf die Drucktaste. Anschließend zweimal nach links springen. Nun bis zur ersten Säule vorgehen und von dort abermals durch das offene Gittertor springen. Man läßt sich jetzt links am Ende des Ganges hinunterfallen und stellt sich dann ganz dicht an die Wand. Nun nach rechts laufen und nur wenig später zum Sprung ansetzen und sich an dem gegenüberliegenden Vorsprung festhalten. Nun runterhangeln und durch das linke Gittertor gehen. Im nächsten Bild unter der ersten Wandsense durchkriechen und, nachdem man wieder steht, versuchen, die Wache in die zweite Sense zu treiben, welche man anschließend auf dem Weg ins linke Bild selbst unterquert. Gegebenenfalls den kleinen Zaubertrank nehmen und an den Stufen hochklettern. Oben dreimal gegen die Decke springen und den oberen Abschnitt betreten. Man läuft ins Bild rechts und klettert um fünf Stufen weiter nach oben, worauf man seinen Weg durch den rechten Gang fortsetzt. Das Gittertor und die Falltür bringen einem als Schatten keine Probleme. Im rechten Bild springt man aus dem Lauf auf den Gang, wo sich das Gittertor gerade öffnet. Von der Stufe mit der Speerfalle einen Sprung nach rechts. Das Schwert muß man liegen lassen. Weiter nach rechts. Direkt durchlaufen und auf die rechte Ebene springen. Dort erneut Anlauf nehmen und nach links unten in den Gang springen. Nun weitergehen und nach unten fallen lassen. Durch die dadurch betätigte Taste wird die Endtür geöffnet. Man erreicht jene, indem man einfach nur auf der untersten Ebene ganz nach links läuft und von dort zurück zum Anfangsbild.

LEVEL 13 -
Im Palast des Sultans: Teil D
Durch dreimaliges In-die-Luft-springen kann man die linke Tür öffnen. Im nächsten Raum klettert man auf die obere Ebene, wobei darauf zu achten ist, daß man auf dem Weg ins rechte Bild nicht durch die Falltüre fällt. Man springt auf die Ebene mit der Statue, worauf vier Wachen zu beseitigen sind. Jenes bedarf etwas Übung. Man läuft nun immer weiter nach links, bis zu einem großen Abgrund. Auf diesem Weg gilt es noch weitere drei Wachen zu beruhigen und sich aufgrund der vielen schnell schließenden Gittertore zu beeilen. Schnell über den großen Abgrund springen und durch das Gittertor gehen. Nun sollte man sich in einem Raum mit zwei Türen befinden, welcher von unten leicht erleuchtet wird. Auf dieser Ebene weiter nach rechts laufen bis zur blauen Flamme. Die Flamme nehmen, aber aufpassen, daß man nicht geröstet wird. Die Endtür öffnet sich und man kann sich zum nächsten Level begeben.

Den letzten Level gibt's in Ausgabe 2/94. Viel Spaß!

Komplettlösung
Dracula Unleashed

DER ERSTE TAG. FREITAG 28.12.1899

Am ersten Tag dieses Gruselabenteuers tappen Sie noch völlig im Dunkeln. Deshalb begeben Sie sich zunächst zum Zeitungsstand, um sich über die neuesten Geschehnisse zu informieren. Der Zeitungsverkäufer nennt Ihnen die Adresse des Saucy Jack, einer Kneipe im Herzen der Stadt. Anschließend besuchen Sie Ihre Verlobte Annisette. Aus den Händen des verstorbenen Andrew Bowen nehmen Sie das seltsame Stück Stoff an sich. Danach geht's weiter zum Hades Club. Nach der unangenehmen Unterhaltung mit Goldacre geben Sie ein Telegramm für Pater Janos auf. Dazu müssen Sie vor der Telegrafenstation die Anschrift des Priesters in die Aktionshand nehmen. Bei den Holmwoods erfahren Sie, daß Arthurs Kutscher ermordet wurde. Außerdem bekommen Sie noch die Adresse der Familie Harker. Ihr Drang nach Informationen führt Sie nun zu Jonathan Horker, doch dieser möchte noch nicht mit Ihnen reden. Dafür überreicht er Ihnen eine Visitenkarte mit der Anschrift seines Büros. Nach soviel Gerede ist es an der Zeit, etwas Flüssigkeit zu sich zu nehmen. Im Soucy Jack's bekommen Sie außer kühlem Bier auch einige wertvolle Tips über die Bloofer Lady. Danach fahren Sie zum Buchladen. Der seltsame Mr. Horner hat totsächlich die 'Tales of Evil' vorrätig. Da es sich um kein neuwertiges Buch handelt, bekommen Sie es, zusammen mit der Adresse der lokalen Irrenanstalt, geschenkt. Um mehr darüber zu erfahren, begeben Sie sich natürlich gleich zum Asylum. Doch Doktor Sederik ist im Moment nicht zu sprechen. Trotzdem hat sich der Weg gelohnt, da Ihnen der Hausel seinen Gummiknüppel schenkt. Im Hades Club führen Sie anschließend ein seltsames Gespräch mit Mr. Stransokowski. Da seine stark alkoholisierten Aussagen keinen rechten Sinn ergeben, werden Sie bei Holmwoods über das traurige Schicksol des früheren Virtuosen aufgeklärt. Gut erzogen wie Sie nun mal sind, liefern Sie dafür das Paket von Regino an die Büro-Adresse Jonathan Harkers (Dafür müssen Sie das Paket in Ihre Aktionshand legen). Doch dieser zeigt sich wieder nur kühl und sehr inkooperativ. Wenigstens gibt er Ihnen ein Kreuz für Ihre Verlobte mit. Mittlerweile ist der Abend angebrochen. Was gibt es schöneres für einen Menschen, als den Tag mit seiner Liebsten ausklingen zu lassen? Deshalb begeben Sie sich auch sofort zu Annisettes Haus und nehmen vorher das Kreuz in Ihre Hand. Doch während Ihrer Nachforschungen hat sich Annisette schon anderswo nach Trost umgesehen: Ihre Freundin Julliet bleibt über Nacht. Dafür bekommen Sie eine Rose geschenkt. Danach: ab nach Hause!
Dort befindet sich bereits die Antwort auf Ihr Telegramm an Pater Janos. Nochdem Sie sich genug über die Nachricht und das Messer gewundert haben, gehen Sie schlafen. Als süßen Traum kann man das nicht bezeichnen, was Sie in dieser Nacht noch erleben. Schweißgebadet wachen Sie um 2.30 a.m. auf. Da zu dieser Stunde aber noch niemand onsprechbor ist, stellen Sie mit der Funktion Pass Time die Uhr auf 7.00 o.m.

DER ZWEITE TAG. SAMSTAG 29.12.1899

Wie an jedem Morgen begeben Sie sich zunächst zum Zeitungsstond, um die wichtigsten Neuigkeiten zu erfahren. Unter den interessanten Artikeln, die Sie in Ihr Merkbuch einkleben, ist auch der Termin von Bowens Beerdigung auf dem St. Josephs Friedhof. Mit der Rose in der Hand besuchen Sie nun die Harkers. Als Rosenkavalier gewinnen Sie schnell das Vertrauen von Mino. Nach diesem Smalltalk versuchen Sie wieder, den Doktor des Asylums zu sprechen. Diesmol mit Erfolg. Er kann Ihnen zwar nicht konkret weiterhelfen, doch er nennt Ihnen die Adresse des Professor von Helsing in Amsterdom.
Also los zur Telegrofenstotion. Zunächst nehmen Sie Pater Janos Adresse in die Hand. Ist dieses Telegramm aufgegeben, schicken Sie gleich noch eines an von Helsing.
Anschließend gehen Sie nochmals in den Buchladen. Beim Anblick des seltsamen Stoffstücks nennt Ihnen Mr. Horner die Adresse der Universität. Dorthin begeben Sie sich, mit dem Stoff in der Hand, als nächstes. Der Professor ist von Ihrem Fund sichtlich angetan. Er versichert, ihn näher zu untersuchen und Ihnen das Ergebnis zu telegrafieren.
Ihr nächstes Ziel ist das Haus von Annisette. Ihrer Verlobten geht es sichtbar besser. Dafür wurde ihre Freundin von einer seltsamen Krankheit befallen. Den obligotorischen Tee nehmen Sie danach bei den Holmwoods. Im kleinen Kreis erzählt Arthur erstmals etwas über die Umstände von Quinceys Tod. Von dieser Geschichte angeheizt, treibt es Sie in Harkers Büro. Doch ohne dem Messer in Ihrer Hand wird Ihnen Jonathan nichts anvertrauen. Nach der Verabredung für den Abend fahren Sie zum Hades Club und reden wieder mit Goldacre. Danach ist es endlich soweit: Zuhause bei Horkers treffen Sie Professor van Helsing. Er weiht Sie in die unglaubliche Vampirgeschichte ein. Um diese Gruselobenteuer glaubwürdiger zu machen, überreicht Ihnen Jonathan sein Journal über die Verfolgung Droculas. Als Sie von Julliets Zustand berichten, will von Helsing sie sofort untersuchen. Also fahren Sie zu später Stunde noch einmal zu Ihrer Verlobten. Jetzt werden die letzten Zweifel beseitigt; denn Julliet hat Bißwunden an ihrem schönen Hals. Der Professor ergreift sofort die notwendigen Gegenmaßnahmen. Während Miss Adams Sie bittet, Ihrem Verlobten, Goldocre, einen Brief zu bringen.
Nicht erschrecken! Wenn Sie zurück auf die Straße gehen, wird eine Sterbesequenz eingespielt. Doch Professor von Helsing rettet Ihr Leben. Als nächstes überbringen Sie den Brief in den Hades Club.
Na, wo wird der Schlüssel wohl passen? Natürlich. Goldacre ist ja nebenbei auch der Besitzer des Buchladens. Also Schlüssel in die Hand und nichts wie zum Buchloden fahren! Dort finden Sie Horners Geheimkammer und ein altes Manuskript. Da es mittlerweile schon sehr spät geworden ist, kommen Sie todmüde noch Hause. Dort angekommen, lesen Sie aber erst noch das Telegramm von Pater Janos, bevor Sie sich endlich aufs Ohr hauen. Nach dem erneuten Alptraum stellen Sie wieder die Uhr auf 7.00 o.m.

DER DRITTE TAG. SONNTAG 30.12.1899

Natürlich führt Sie auch heute Ihr erster Weg zum Zeitungsstand. Donach nehmen Sie das alte Manuskript in die Hand und fahren zur Universität. Nach der Unterhaltung mit dem Professor holen Sie Annisette ab. Auf dem Friedhof nehmen Sie dann gemeinsam Abschied von Andrew Bowen. Danach gilt es, keine Zeit zu verlieren. Mit dem Schlagstock bewaffnet, begeben Sie sich abermals zur Irrenanstalt. Dort retten Sie von Helsings Leben. Nun geht's heimwärts. Denn da liegt schon die Antwort des Uni-Professors. Nochdem Sie Gewißheit über das Alter des Stoffs hoben, nehmen Sie wieder das Manuskript in die Hand und fahren zu Soucy Jacks. Von Helsing ist gerade dabei, seinen Kummer im Alkohol zu ertränken. Doch er bittet Sie, om Abend zu Horkers Haus zu kommen. Der anschließende Leichenschmaus bei den Holmwoods bringt

nicht viel Neues. Zurück auf der Straße lassen Sie die Zeit auf 8.00 p.m. wandern. Mit dem Manuskript in der Hand gehen Sie zu den Harkers nach Hause. Dort hören Sie erstmals die ganze Wahrheit über den grausamen Grafen Dracula. Anschließend rettet Ihnen van Helsing zum zweiten Mal das Leben. Besorgt um die Sicherheit Annisettes, fahren Sie als nächstes gleich zu Ihr. Leider schlafen Sie in dem gemütlichen Lehnstuhl ein und können so das grausame Geschehen hinter Ihrem Rücken nicht verhindern.

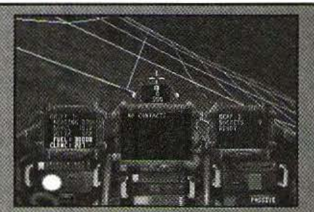
DER VIERTE TAG. MONTAG 31.12.1899

Aber ja doch! Auch heute hat der nette Verkäufer wieder eine Zeitung für Sie.
Wie verabredet treffen Sie danach Mina Harker in Ihrem Haus. Mit dem Kreuz des Pfarrers Jenkins fühlen Sie sich bedeutend sicherer. Anschließend fahren Sie heim, um das Telegramm des Professors zu lesen. Wie gebeten, geht es als nächstes sofort zur Universität. Das Grauen sitzt Ihnen noch im Nacken, als Sie in Harkers Büro kommen. Dort erhalten Sie die nächste Hiobsbotschaft: Das Asylum brennt. Nix wie hin! Und siehe da, unter dem ganzen Schutt finden Sie auch einen Holzpflock und einen Hammer. Gott sei Dank!
Jetzt ist es aber schon höchste Zeit, Annisette abzuholen, doch Mrs. Coldpepper teilt Ihnen nur kühl mit, daß Ihre Verlobte schon auf dem Friedhof ist. Aber auch Sie schaffen es noch rechtzeitig, um Julliet die letzte (?) Ehre zu erweisen. Als nächstes brauchen Sie unbedingt einen Drink, denn im Saucy Jacks liegt eine Nachricht von Arthur. Doch es ist noch lange nicht 9 Uhr, so besuchen Sie zunächst noch einmal Annisette. Dort weiht Sie van Helsing in seinen haarsträubenden Plan ein. Sie verabreden sich also zum Einbruch der Dunkelheit am Friedhofstor. Anschließend fahren Sie nochmals zum Hades Club, wo Sie bemerken, daß es neben dem eigentlichen Aufenthaltsraum auch noch eine Geheimkammer gibt. Bei den Harkers führen Sie dann ein Gespräch mit Mina. Danach drängt es Sie wieder zu Saucy Jacks. Was um alles in der Welt soll nur die seltsame Zeichnung Goldacres bedeuten? Nicht fragen, mitnehmen! Jetzt wird es richtig unheimlich. Mit Holzpflock und Hammer in der Hand betreten Sie zusammen mit van Helsing und Jonathan Harker den Friedhof. Der Anblick der untoten Julliet läßt Sie schaudern. Doch letztendlich vollbringen Sie Ihren Auftrag. Damit findet Annisettes Freundin endlich ihren Frieden. Nach dieser grausigen Tat fahren Sie zunächst zu Ihrer Verlobten und anschließend nach Hause. Dort lesen Sie die Nachricht von Doktor Sedrick. Mit der Dictaphonrolle in der Hand gehen Sie in Harkers Büro.
Nun fahren Sie wieder zu Annisette, wo Sie das Böse persönlich, Graf Dracula, treffen. Zusammen mit Harker können Sie das Leben von Professor van Helsing gerade noch retten. Trotzdem ist er stark geschwächt. Deshalb bringen Sie ihn ins Haus von Jonathan. Nachdem auch Mina dort aufkreuzt, wächst Ihre Sorge um Annisette. Also fahren Sie schnellstens zu ihr. Doch zu spät! Sie ist verschwunden, aber wohin? Als nächstes geht´s zu Arthur Holmwood. Hier machen Sie die grausige Entdeckung, daß Regina nur ein Werkzeug des Grafen war. Jetzt gilt es, das Böse zu besiegen: Mit dem Kreuz von Pater Jenkins in der Hand betreten Sie den Hades Club und beobachten gespannt die Dinge, die geschehen.
Geschafft ! Das Böse ist besiegt. Trotzdem brauchen Sie Dracula Unleashed jetzt nicht gleich zurück ins Spieleregal stellen. Denn diese Lösung ist nur ein Weg von vielen, um den Grafen zu besiegen. Probieren Sie andere Taktiken aus und Sie werden weiterhin mit neuen Filmsequenzen belohnt!

Thomas Brenner ■

Sie wollen mehr als nur die Coverdisk? Kein Problem! Ab jetzt können Sie auch Programme erhalten, die mehrere HD-Disketten benötigen und daher bis jetzt nicht als Coverdisk geeignet waren. Tolle Klassiker, aktuelle Demos und phantastische Preview-Versionen warten auf Sie!

1.



Terminator Rampage

Ein geniales 3D-Spiel. Wer auf der Computer '93 in Köln an unserem Stand war, durfte es in unserem Messevideo bewundern. Irrsinnig schnelle und detaillierte Grafiken sowie hartnäckige Gegner motivieren über Stunden. (1 HD-Diskette, 1 Level)

Unsere Wertung: **Neu!**

2.

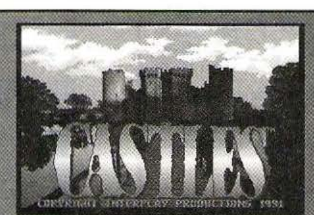


Subwar 2050

Die Unterwasser-Kampfsimulation. Das Wasser steht Ihnen bis zum Hals! Im Kampf um Energie und Nahrungsmittel müssen Sie mit Ihrem U-Boot allen Gegnern trotzen. Bislang einmalige Story und Qualität von MicroProse. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: **Neu!**

3.



Indiana Jones 4

Zum Klassiker der Abenteuerfilme gibt es auch eine noch nicht verfilmte Episode. Indy begibt sich auf die Suche nach dem sagenumwobenen Atlantis. Ein gelungener, autonomer Abschnitt des Gesamtepos. (1 HD-Diskette, 1 Abschnitt)

Unsere Wertung: **92%**

4.

Castles 1 & 2

Zwei Programme, der Klassiker Castles 1 und der Nachfolger Castles 2 auf einer Diskette. Finden Sie die optimale Lösung zwischen wirtschaftlichem Erfolg und Ausbeutung der Untertanen für den Burgenbau. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: **80%**

Hot-line

für Bestellungen und Reklamationen

Telefon: 09 11/ 30 15 00

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ,Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung +DM 10,- Porto)

1. ❒ Terminator Rampage (DM 4,-)
2. ❒ Subwar 2050 (DM 4,-)
3. ❒ Indiana Jones 4 (DM 4,-)
4. ❒ Castles 1 & 2 (DM 4,-)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

❒ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:

❒ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)

❒ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

PC-Demo/Sharewareservice

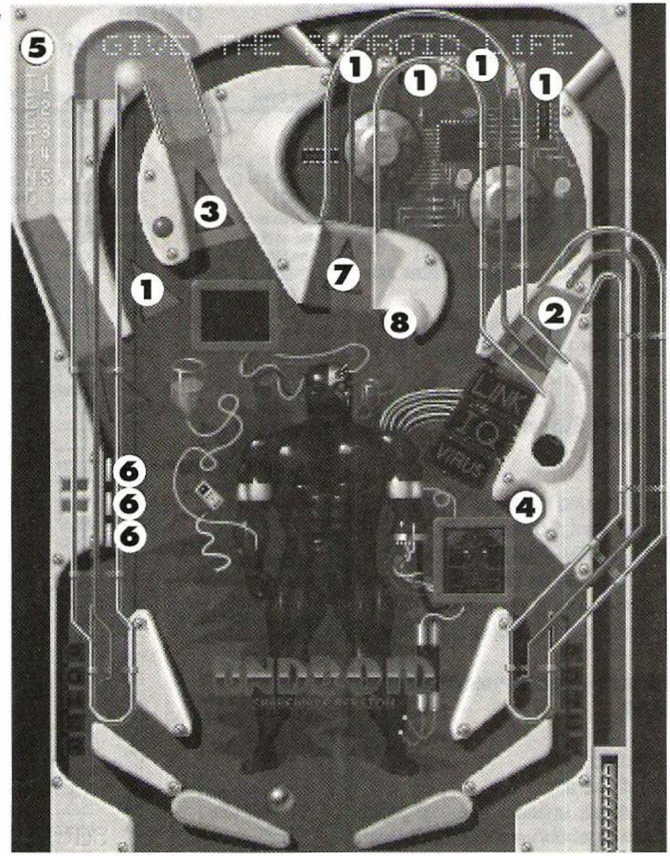
Kobergerstraße 41

90408 Nürnberg



Android

"Bring Android to life!"



Installationsanleitung

Legen Sie die Coverdisk in Ihr Diskettenlaufwerk und geben Sie am DOS-Prompt (C:) die folgenden Anweisungen ein:
MD ANDROID
CD ANDROID
COPY A:*.* oder COPY B:*.*
ANDROID
Die Demo entpackt sich nun selbst.
Den Epic Pinball-Table starten Sie mit dem Befehl PINBALL.

Die Regeln für ANDROID

Während des Spiels genügen Ihnen drei Tasten zur Bedienung von ANDROID. Mit der linken SHIFT-Taste steuern Sie den linken Flipper, mit der rechten SHIFT-Taste den rechten Flipper und mit der SPACE-Taste betätigen Sie den Kugeleinwurf. Wenn sich die Kugel erst einmal im Spiel befindet, dient die SPACE-Taste dazu, den Tisch anzustoßen.
Wie jeder Flippertisch aus der Spielhalle, hat auch der ANDROID ein Thema: Sie müssen einen Androiden zum Leben erwecken. Zunächst gilt es, alle Körperteile des Androiden zusammenzusetzen und zu aktivieren, danach sollen alle seine Funktionen durchgetestet werden.

1 - Die Rollover Lanes
Wenn die Kugel durch denjenigen der vier Zwischenräume rollt, der zu Anfang des Spiels blinkt, winken Ihnen zwei Millionen Punkte. Während des Spiels können Sie den Bonus vervielfachen (x2, x3, x4 oder x5), wenn Sie mehrmals alle vier Leuchten aktivieren.

2 - Rechte Rampe (Computer Link Ramp)
Mit dem ersten Schuß über die Rampe schließen Sie den Computer an den Androiden an ("Link Android to Computer"), was gleichzeitig die linke Rampe aktiviert.

3 - Linke Rampe (Computer Ramp)
Die linke Rampe ist der Schlüssel dazu, Ihren Androiden zum Leben zu erwecken. Um diese Rampe überhaupt zu aktivieren, muß die Kugel zunächst über die rechte Rampe rollen. Wenn die linke Rampe aktiviert ist (rotes Licht), können Sie beginnen, die verschiedenen Programme im Androiden zu installieren. Wenn Sie die Kugel über diese Rampe schießen, wird Ihnen am oberen Bildschirmrand eine Aufgabe eingeblendet. Erfüllen Sie diese Aufgabe, so wird das jeweilige Programm im Androiden installiert. Wenn alle Programme installiert sind, wird der Android erwachen und Sie werden mit dem "Super Jackpot" belohnt.

4 - Die rechte Kugelfalle (Sink Hole)
Versenken Sie die Kugel einmal hier, so werden die physikalischen Systeme des Androiden aktiviert. Nach dem Aktivieren der Systeme müssen die Drop Targets abgeräumt und die Kugel in der linken Kugelfalle versenkt werden, um die einzelnen Systeme einzeln zu durchlaufen.

5 - Die linke Kugelfalle (Test Hole)
Um jedes physikalische System zu testen, muß die Kugel hier versenkt werden. Wenn Sie Arme und Beine ("Arms" und "Legs") installiert und aktiviert haben, winkt Ihnen das "Dual Ball Play".

6 - Die Drop Targets

7 - Die mittlere Rampe

8 - Die mittlere Kugelfalle
Jeder Schuß in die mittlere Kugelfalle wird mit 100.000 Bonuspunkten belohnt.

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

Platz	Vormonat	Titel
1	(17)	**Privateer** Origin/2. Monat
2	(13)	**Flight Simulator 5.0** Microsoft/2. Monat
3	(1)	**Maniac Mansion 2** LucasArts/4. Monat
4	(-)	**Elite II - Frontier** Gametec/1. Monat
5	(2)	**Syndicate** Electronic Arts/5. Monat
6	(3)	**X-Wing** LucasArts/9. Monat
7	(7)	**Pinball Dreams** 21st Century/4. Monat
8	(11)	**Lands of Lore** Virgin/3. Monat
9	(9)	**Prince of Persia** Broderbund/4. Monat
10	(6)	**The Lost Vikings** MicroProse/3. Monat

CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	The 7th Guest	Virgin Games/7. Monat
2	(2)	Maniac Mansion 2	LucasArts/4. Monat
3	(3)	Der Patrizier	Ascon/7. Monat
4	(5)	Dune	Virgin Games/4. Monat
5	(9)	Wing Commander	Origin/7. Monat
6	(6)	Monkey Island	LucasArts/7. Monat
7	(4)	King's Quest 6	Sierra/4. Monat
8	(7)	Sherlock Holmes 2	Mindscape/7. Monat
9	(10)	SWOTL	LucasArts/7. Monats
10	(10)	Battle Chess	Interplay/7. Monat

Inserentenverzeichnis

Der gesamten Auflage liegt ein Prospekt der Firma EMP bei.

Wir übernehmen Garantie,

daß jede Coverdisk unser Hous in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 1/94

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
- Reklamation PC Games -
90327 Nürnberg

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

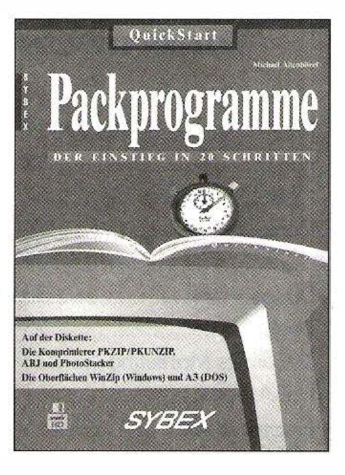
Name, Vorname: ____________

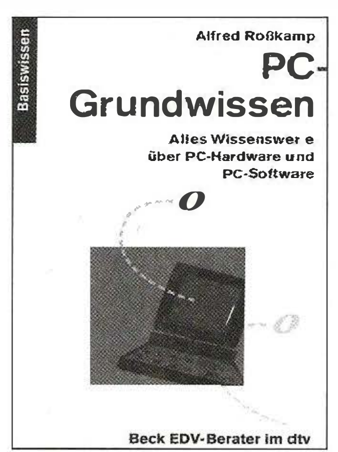
Straße, Hausnummer: ____________

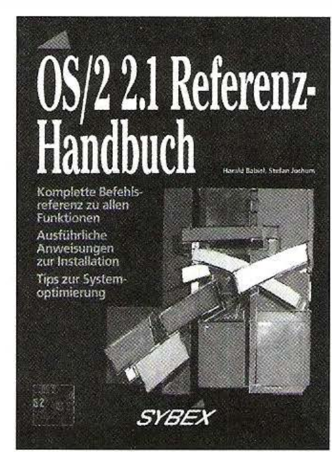
PLZ, Wohnort: ____________

Fehlerbeschreibung: ____________









Das Adventure Buch II

Wie oft haben Sie sich schon nächtelang an einem Adventure-Rätsel festgebissen und kamen einfach nicht mehr weiter? Dieses frustrierende Erlebnis wird wohl jeden Hobby-Spieler schon einmal ereilt haben. Kein Wunder, werden die Spiele doch immer komplexer und umfangreicher. Aus diesem Grund hat Spieleguru Carsten Borgmeier jetzt das ultimative Nachschlagwerk für alle Computer-Abenteuerer zusammengestellt. Sein neuestes Buch enthält Komplettlösungen für 20 der aktuellsten und kniffligsten Adventures. Darunter sind Top Highlights wie Alone in the Dark, Day of the Tentacle und Gobliins 2. Anschaulich geschrieben, mit vielen Screenshots illustriert, kann leicht der jeweilige Lösungsweg nachvollzogen werden. Nicht enthalten sind übrigens die Spiele der Firma Sierra OnLine, denn für die wurden eigens zwei Sonderbände erstellt, die ebenfalls im Sybex Verlag erschienen sind.

Borgmeier, Carsten
Das Adventure Buch II
Sybex
350 Seiten
DM 39,80
ISBN 3-8155-0084-2

Packprogramme

Früher oder später muß jeder PC-Anwender einmal Dateien von der überstrapazierten Festplatte auslagern. Damit solche Säuberungsaktionen nicht als Massen-Disketten-Grab enden, bedient man sich immer häufiger der weit verbreiteten Packprogramme. Michael Althövel erklärt in diesem Buch die Bedienung und die wichtigsten Parameter der Standard-DOS-Packer LHA, PKZIP/PKUNZIP und ARJ. Zusätzlich wird auch der Umgang mit dem Windows-Packer WinZip anschaulich erklärt. Auf der beigefügten Diskette befinden sich die aktuellsten Shareware-Versionen der beschriebenen Programme. Für speicherintensive Photodateien wird der PhotoStacker empfohlen. Hierbei handelt es sich zwar um kein Shareware-Programm, trotzdem ist auf der Diskette eine eingeschränkte Version dieses JPEG-Packers enthalten.

Altenhövel, Michael
Packprogramme
Sybex
160 Seiten
DM 24,80
ISBN 3-8155-5638-4

PC-Grundwissen

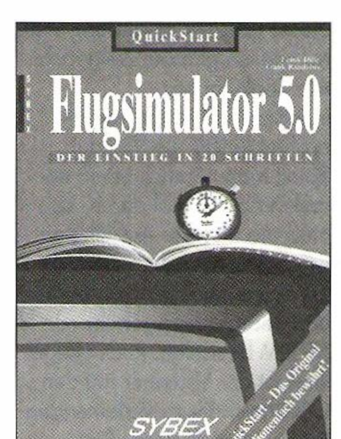
Für Neulinge ist es heutzutage sehr schwer, sich in die Materie PC einzuarbeiten. Alfred Roßkamp umschreibt kurz und prägnant die vielen Fachwörter, die den Alltags-Usern wie selbstverständlich über die Lippen gehen. Dabei gliedert sich das Buch in mehrere Teile. Zunächst wird allgemeines Wissen über den PC und seine Komponenten vermittelt. Die weiteren Kapitel beschäftigen sich mit dem Betriebssystem und den Benutzeroberflächen. Abschließend bekommt der PC-Einsteiger Einblicke in repräsentative Windows-Programme wie Excel, Works für Windows und Word für Windows. Der Autor war bestrebt, seine Erklärungen stets auf das Wesentliche zu konzentrieren. Dadurch konnte zeit- und nervenaufreibender Ballast vermieden werden. Trotzdem enthält PC-Grundwissen alles, was Sie für die tägliche Arbeit mit Ihrem PC benötigen.

Roßkamp, Alfred
PC-Grundwissen
dtv
320 Seiten
DM 19,80
ISBN 3-4235-0118-9

OS/2 2.1 Referenzhandbuch

Das Ende für das veraltete DOS-System scheint gekommen: Immer mehr Firmen und Programmierer schwören auf den Einsatz des 32 Bit-Betriebssystems OS/2. Anfangs mit vielen Schwächen behaftet, läßt die Version 2.1 eigentlich keinerlei Wünsche mehr offen. Selbst große Entertainment-Softwareschmieden, wie beispielsweise MicroProse, setzen neuerdings auf das Betriebssystem der nächsten Generation und bieten Ihre Produkte auch für diesen Standard an. Für alle Umsteiger bietet das OS/2 Referenzhandbuch schnelle Hilfe bei Problemen. Behandelt wird der Umgang mit der Benutzeroberfläche, außerdem wird beschrieben, wie man das System optimal auf dem Rechner installiert und konfiguriert. Zusätzlich beinhaltet das Buch auch noch die offiziellen Syntaxdiagramme der OS/2 Befehlsreferenz.

Babiel, Jochum
OS/2 2.1 Referenz-handbuch
Sybex
385 Seiten
DM 49.-
ISBN 3-8155-7044-1





Flugsimulation 5.0

Wie Sie schon unserem Testbericht in der letzten Ausgabe entnehmen konnten, geht beim Flugsimulator 5.0 nichts besonders schnell vonstatten. Weder die Grafik noch der Einstieg in das komplexe Programm kann als flüssig bezeichnet werden. Wenigstens für letzteren Punkt gibt es Abhilfe: Sybex hat im Rahmen seiner QuickStart-Reihe einen Platz für Microsofts neuen Flugsim reserviert. In 20 Schritten werden Ihnen die Grundlagen des Programms erklärt. Angefangen bei der Installation bis hin zu einem komplett geplanten Flug über die Alpen wurde nichts bei dem Schnelleinsteiger-Buch vergessen. Für die Luftakrobaten, die trotz der vielen Schwachpunkte des Flugsimulator 5.0 nicht mehr ohne "Photo-Realistic"-Grafiken abheben möchten, ist dieses Buch eine sinnvolle Anschaffung.

Dille, Raudszus
Flugsimulator 5.0
Sybex
157 Seiten
DM 19,80
ISBN 3-88745-262-3

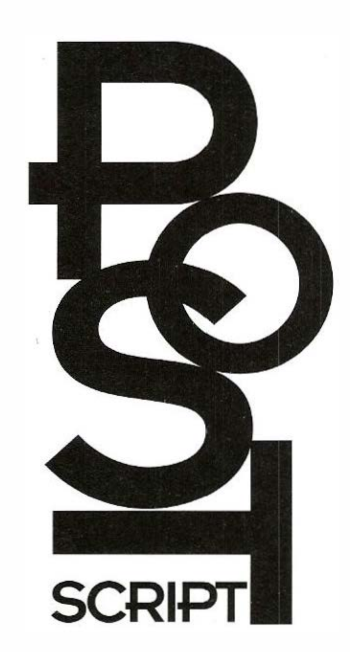
Das Rollenspiele Buch

Rollenspiele gewannen in den letzten Jahren immer mehr an Stellenwert. Man wird kaum einen PC-Besitzer finden, der sich noch nicht mit einem Spiel dieses Genres auseinandergesetzt hat. Doch da der Schwierigkeitsgrad dabei sehr hoch angesetzt ist, bereiten die Gegner dem Rollenspieler schon mal rasch ein unerwartetes Ende. Ab jetzt gibt es aber keinen Grund mehr, warum Sie weiterhin in Verliesen verrotten oder gegen die zahlreichen Fantasy-Monster den kürzeren ziehen sollten. Denn Carsten Borgmeiers Rollenspiele Buch hilft Ihnen, Licht in die geheimnisvollen Welten zu bringen. Komplett mit Karten und Handlungsanweisungen werden 13 Rollenspiel-Hämmer gelöst. Doch damit nicht genug. Als weiterer Bonus liegt dem Buch auch eine Diskette mit spielbaren Levels von Ishar 2 bei.

Borgmeier, Carsten
Das Rollenspiele Buch
Sybex
279 Seiten
DM 39,80
ISBN 3-8155-6507-3

Eigentlich hatte ich die Diskussion um die leidigen Raubkopien schon abgeschlossen, aber es kamen laufend neue Leserbriefe zu diesem Thema. Darum wird es auch diesmal wieder in diesen Seiten hauptsächlich gehen. Denn so lange Briefe dazu ankommen, kann ich wohl von einem öffentlichen Interesse daran ausgehen. Ich werde mich hüten, ein Thema abzuwürgen, das unsere Leser interessiert. Allerdings kann ich mir nicht vorstellen, daß es sonst nichts gibt, was Euch bewegt. Ich würde mich freuen, wenn Ihr mir auch dazu ein paar Zeilen zukommen laßt.

RR



**Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg**

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.



VERLEIH

Lieber Rainer,
mit großem Interesse habe ich die Diskussion um Raubkopien und ihre Hintergründe verfolgt. Dank Deiner Auswahl an veröffentlichten Leserbeiträgen ergibt sich ein recht gutes und breit gefächertes Meinungsbild hierzu, zu dem ich, da ich Deine Auffassung teile, nichts weiter beitragen will.
Trotzdem habe ich ein Problem, wenn Du in der Antwort zum Brief von Herrn Wondzinski in der Ausgabe 11/93 das Verleihen von Spielen als "gute Möglichkeit" ansiehst, Spiele (legal) zu testen. Ich bin zwar kein gelernter Jurist, kann mir aber vorstellen, daß die entgeltliche Nutzungsüberlassung von urheberrechtlich geschützter Software auch mit der Verpflichtung durch den Verleiher, ein ggf. auf Festplatte installiertes Spiel bei Rückgabe der Originaldisketten zu löschen, nicht so ganz einwandfrei sein dürfte.
Schließlich werden von den meisten, mir bekannten Verleihern Sicherheitskopien zum Testen erstellt, wofür es einer in fast allen Fällen nicht vorliegenden Unterlizensierung bedarf. Das Kopieren von Noten zur Herstellung von Gebrauchsexemplaren ist ja auch nicht zulässig.
Weiterhin erscheint mir die weitverbreitete Konstruktion über einen Verein, der an seine Mitglieder gegen ein gewisses Entgelt Vereinseigentum abgibt, nicht der Weisheit letzter Schluß zu sein. Was geschieht mit den armen Vereinsmitgliedern, wenn ein Softwarehersteller auf Schadensersatz klagt?
Daß sich die Softwarehersteller gegen das Verleihen ihrer Produkte sträuben, wundert nicht. Auch ich wäre fast der Versuchung erlegen, ein probehalber gegen Entgelt ausgeliehenes Spiel einfach auf der Festplatte zu belassen und mir das Beiheft ebenfalls zu kopieren; ist ja schließlich wenigstens teilweise einfacher als einen Videofilm zu vervielfältigen.
Die aufgeführten Punkte sind natürlich nicht vollständig. Gleichwohl bedürfte dies alles zuerst einer eindeutigen rechtlichen Klärung, bevor Du, vielleicht unter dem Eindruck der etwas unglücklichen Situation, den Spieleverleih, neben u.a. dem ach so schweren Konsumverzicht, als weiteres mögliches Gegenmittel zur herrschenden Raubkopiererei vorschlägst.
Ob danach das Argument einschlägt, ein zufriedener Tester ist auch ein guter Käufer, möchte ich nicht beurteilen, da es hierzu noch keine diesbezüglichen Erhebungen gibt, um ein sicheres Urteil zu ermöglichen. Sich trotzdem zum tatsächlichen oder eingebildeten Erfolg von Spielverleihen in dieser Hinsicht zu äußern, wäre, wie ich glaube, zielgerichtete Spekulation.
In jedem Fall ist ein Verleih profitabler als ein Verkauf: Spielt man nämlich einen normalen Fall einmal durch, so muß man für die Ausleihe eines Spiels rd. 10-15 DM zuzüglich einmaliger Aufnahme- und Bearbeitungsgebühr rd. 50 DM bezahlen. In der Regel erwirbt der Verleiher mit den Gebühren die zu verleihenden Spiele, so daß deren Einstandspreis weitgehend gedeckt ist. Jeder Verleih erhöht damit unmittelbar der Rohgewinn. Unterstellt, ein Einzelhändler erzielt pro verkauftem Spiel einen Rohgewinn von ca. 30 DM, ergibt sich, daß der Gewinn aus dem Verleih eines Spiels den Verkaufsgewinn nach drei Verleihvorgängen bereits übersteigt. Zu fragen wäre aber hier, ob einem Verleih die Situation der Einzelhändler unter diesem Aspekt gleichgültig sein kann und das Argument der Verkaufsförderung nur ein vorgeschütztes ist.
Ich finde es zwar nicht schlecht, wenn Du in der Antwort an Herrn Müller (11/93) durch Deine Berechnungen eine Lanze für die Softwarehersteller brichst. Spätestens hier beißt sich Deine Befürwortung des Spieleverleihs jedoch in den eigenen Schwanz, denn daß die Softwarehersteller den bei den Verleihern entgangenen Lizenzeinnahmen und sonstigen Verkaufserlösen nachtrauern, steht für mich außer Frage.
Wegen der rechtlichen Unsicherheiten bin ich letztlich dem Verleih nicht beigetreten, sondern muß mich weiterhin auf Eure Tests und meine, durch verschiedene Reinfälle in den letzten Jahren geschulte Urteilskraft verlassen - und ab und zu auf die Rücknahmebereitschaft meines Händlers, wenn ich mich mal absolut vergriffen haben sollte.
Leider ist mein Leserbrief länger geworden als ich ursprünglich vorhatte, sinnwahrende Kürzungen hin oder her. Ich würde mich jedoch sehr freuen, wenn Du mir in dieser Sache antworten würdest, da

mich die Angelegenheit sehr interessiert.

Viele Grüße:
Norbert Schneider

Da ich wenig Kenntnisse des gültigen Rechts habe, mache ich mir die Antwort auf Deinen Brief ganz leicht und überlasse sie einem Kompetenteren. Ich telefonierte mit Freiherr von Gravenreuth, der dafür zweifelsfrei der geeignetste Ansprechpartner ist und der mir auch bereitwillig Auskunft gab. Ich werde nun versuchen, dessen Ausführungen möglichst sinnwahrend wiederzugeben. "Einleitend sollte man die Unterschiede zwischen Verleih und Vermietung klären. Ein Verleih geschieht unentgeltlich, während eine Vermietung auf Gewinn abzielt. In diesem Fall dürfte es sich also nicht um Verleih, sondern um Vermietgeschäfte handeln. Seit dem 24.06.93 hat sich das Urheberrecht geändert. Ein Vermieter braucht seither die Zustimmung des Rechteinhabers. Da die Softwareindustrie eine derartige Zustimmung verweigert, sind solche Geschäfte illegal. Eine ganze Reihe von "Verleihern" wurde schon abgemahnt und stellte dieses Gewerbe ein. Die Verweigerung erfolgte nicht aus heiterem Himmel, sondern auf Grund manchmal haarsträubender Geschäftspraktiken. Verschiedentlich wurden die Programme sogar gleich mit dem geeigneten Kopierprogramm vermietet. Es ist somit also nur eine Zeitfrage, bis auch die letzten Softwarevermieter vom Markt verschwinden werden. Die nunmehr geltende Regelung der Vermietung von Computerprogrammen stammt aus einer ersten EG-Richtline. Eine weitere EG-Richtline, die zum 01.07.1994 in Kraft tritt, bringt für die Vermietung von Videos und CDs die selbe Rechtsfolge. Bisher wurden den Vermietern von Konsolenspielen sehr selten Probleme gemacht, aber da auch hier Geräte auftauchten, die das Kopieren von Modulen auf Disketten ermöglichten und manche Mailboxen die fertigen Files anboten, wird auch in diesem Bereich eingeschritten werden. Falls nun ein Händler den Kunden beim Kauf ein prinzipielles Rückgaberecht einräumt, wäre auch dies illegal, vor allem wenn hier noch sog. "Bearbeitungskosten oder ähnliches" in Rechnung gestellt werden. Falls sich nun ein Kunde "verkauft" hat und der Händler die Software aus Kulanzgründen umtauscht, wäre eigentlich nichts dagegen einzuwenden, dennoch bleibt auch diese Praxis fraglich. Das betreffende Objekt wäre mangelhaft, eventuell sogar mit Viren behaftet. Wird der Händler das Produkt auf Viren scannen und auf Funktionstüchtigkeit überprüfen? In der Praxis wird das selten der Fall sein. Wird das Programm weiter verkauft, erwirbt der nächste Kunde ein gebrauchtes (mangelhaftes) Produkt." Ich denke, dem ist nichts mehr hinzuzufügen.

DER RECHTE PREIS

Hallo Rainer!

Ich lese gerade Eure neueste Ausgabe und bin gerade beim Post-Script angelangt. Ich bin total erschüttert...

1. Wie kann ein H.Müller mit 62 Jahren Lebenserfahrung sagen, Raubkopien seien das Beste, was den Programmierern passieren kann? Ich meine nur, der Mann muß doch so viel Verstand haben, um zu begreifen, daß man mit Raubkopien eine jahrelange Arbeit (Entwicklungszeit) zerstört. Das ist doch, um ein kleines Beispiel zu nennen, als baute man sich mühsam ein Haus und dann kommt der Nachbar und klaut sich die Ziegel von Dach. Oder liege ich da so falsch?

2. Zum Thema Software sei zu teuer...

Ich finde, wenn man sich ein Hobby wie den PC aussucht, sollte man zuerst mal sehen, ob man sich ein solches überhaupt leisten kann. Denn es bleibt ja nicht nur beim eigentlichen Rechner, dann möchte man noch einen Drucker usw. Aber wieder zum Thema. Meine Meinung dazu ist, "Alles

hat seinen Preis" und dieses Hobby hat eben einen sehr hohen. Ich als Schüler zum Beispiel gehe regelmäßig "jobben", um mir mein Hobby zu finanzieren, und wenn das ein Schüler schafft, dann erst recht ein H.M. und auch ein Otto Normalspinn... ähh... -spieler.
3. Thema Raubkopien als Testobjekt:
Wenn man einen Softwarekauf von einer Raubkopie (... wenn mir die Kopie gefallen hat, kaufe ich es mir vielleicht...) abhängig macht, frage ich mich, warum es Computerspielezeitschriften mit Previews, Reviews, ausführlichen Tests und Demo-Versionen von Spielen gibt?
Bitte um Antwort...

In diesem Sinne, macht weiter so: Sebastian D.

1. Auch ich vermochte dieser Logik nicht so ganz zu folgen. Aber auch Dein Beispiel "hinkt" etwas. Das Problem bei Raubkopien liegt wesentlich tiefer. Bei einem Diebstahl nimmt man jemandem etwas weg (materiell). Bei einer Raubkopie sieht es anders aus - da nutzt man "nur" etwas, worauf man kein Recht hat. Rechtlich geht das also mehr in Richtung "Betrug" (ich hoffe, Herr von Gravenreuth verzeiht mir diese stark vereinfachte Darstellung). Offensichtlich wird das oft als sog. "Kavaliersdelikt" angesehen.
2. Eigentlich kann ich Dir da nur zustimmen. Obwohl ich nicht der Meinung bin, daß Software zu teuer ist, wenn man den Aufwand betrachtet und sich überlegt, wie lange man (z.B. bei einem Spiel) Nutzen davon hat. Da ich mich ungern wiederhole, möchte ich diese Zahlen nicht schon wieder aufwärmen. Ich hoffe nur, daß der angesprochene Personenkreis sich als Hobby nicht plötzlich teure Sportwagen aussucht. Bei deren proklamiertem Recht auf die ungehinderte Ausübung ihres Hobbys (mit und ohne dem hierfür nötigen Geld) könnte das fatale Folgen haben.
3. Auch das "Testobjekt" ist nur eine (faule) Ausrede. Die Jungs haben doch nicht wirklich vor, Software zu kaufen.

TASCHENGELD

Hallo PC-Games,
Gleich zu Anfang ein dickes Lob für Eure spitzenmäßige Zeitschrift. Ich schreibe Euch, weil ich (13 Jahre alt) ein paar Worte zum Thema Raubkopien loswerden möchte.
1. Versetzt Euch mal in die Lage eines 13jährigen Kindes. Wo, zum Teufel, soll es rund 200 DM im Monat für mindestens zwei Spiele herbekommen? Arbeit ist für Kinder verboten! Und welche Eltern geben ihrem Kind schon so viel Geld im Monat? Außer natürlich die "etwas besser lebenden", aber wie viele sind das schon?
2. Warum gibt es denn Softwarehersteller en masse, wenn die Raubkopierer sooo viel Schaden anrichten? Zur Antwort des Briefes von Herwig Müller (11/93): Glaubt Ihr nicht auch, daß MicroProse Spiele à la Formula One Grand Prix bedeutend mehr als 40.000 mal auf der Welt verkauft? Ich persönlich glaube, es wird ein bißchen zuviel Wind um die ganze Sache gemacht.

Euer trotzdem treuer Leser: Andy

Ich kann davon ausgehen, daß Du einen PC hast und offensichtlich auch einen Drucker nutzt. Falls Du nun nicht an Vaters PC sitzt, sondern an Deinem eigenen, wird Deine ganze, schöne Argumentation doch sehr unglaubwürdig. Aber nehmen wir einmal das Beste von Dir an. Natürlich kannst Du Dir zwei Spiele à 100 Mark monatlich nicht kaufen - ich übrigens auch nicht. Hast Du Dir schon einmal überlegt, daß es auch Sonderangebote schon für 19,95 DM gibt - von PD- und Sharewarespielen ganz zu schweigen? Aber offensichtlich willst Du immer nur das Beste und Neueste. Wenn Du einmal einen Führerschein hast, wirst Du wahrscheinlich auch nur den neuesten Porsche fahren wollen - ein gebrauchter Golf wäre bestimmt nicht gut genug für Dich, oder? Ich hoffe, Du merkst, worauf ich hinaus will. Man kann eben seine Bedürfnisse nur im Rahmen seiner (finanziellen) Möglichkeiten befriedigen. Es ist mir schon klar, daß es eine schmerzhafte Erfahrung ist, wenn man lernen muß zu verzichten, aber so ist nun mal das Leben. Und je eher Du das lernst, desto leichter wirst Du Dir tun. Warum erzähle ich Dir das eigentlich? Das sollte eigentlich Dein Vater tun!
2. Daß ganze Heerscharen von Softwarehäusern pleite gehen, hast Du klugerweise nicht angeschnitten. Das würde auch nicht zu Deinen Argumenten passen. Natürlich verdienen die Großen der Branche ein Heidengeld, aber das wirft man Daimler Benz auch nicht vor und fängt nun an, Mercedes zu klauen. Der Verdienst von z.B. MicroProse ändert aber nichts daran, daß Du Programme nutzt, wozu Du eigentlich keine Berechtigung hast. Das ist kein "Wind machen", wenn die Firmen das nicht tolerieren, sondern ein Wahren derer Interessen. Und das kann man denen wirklich nicht vorhalten. Du würdest bestimmt noch viel lauter lamentieren, wenn andere von Deiner Arbeit profitieren würden, ohne Dich zu bezahlen.

KID 'S FUN

Hallo Rainer!
1. Ich finde es an der Zeit, etwas für "Otto" zu tun, denn die Alten glauben, die Jugend vom Raubkopieren abhalten zu können. Ich selber kopiere sehr oft Spiele; von meinen 90 Spielen sind nur elf Originale. Das liegt ganz einfach am Preis! Denn wie Otto schon schrieb, sind die Spiele-Programme viel zu teuer für uns. Ich habe mir meinen PC in drei Jahren zusammengespart. Jetzt habe ich einfach keinen Bock mehr auf sparen! Ich bin jetzt 15 und bekomme 60 DM Taschengeld im Monat. Kann mir mal jemand sagen, wie ich mir davon so teure Spiele leisten soll? Bestimmt nicht! Ich kann mir ja gerade mal ein Spiel in zwei Monaten leisten. Meint Ihr, das reicht? Da hab ich ja im Jahr nur sechs neue Spiele!!! Ich glaube, bei Euch piept´s. Nur weil Ihr Geld habt, habt Ihr noch lange keine Ahnung. 70% der Computerspieler sind nun mal Jugendliche. Durch die läuft das meiste Geld in die Kassen!!!
2. Ich finde es ziemlich öde, daß Ihr ab Ausgabe 7/93 die Buchbindung geändert habt. Vielleicht ist es ja billiger, ok, aber Eure Zeitschrift sieht jetzt so aus wie eine billige Konsolenzeitschrift. Ich fände es echt super, wenn Ihr wieder die Buchbindung einführen würdet. Wenn das nicht geht, könntet Ihr ja Poster, Sammelkarten oder ähnliches im Mittelteil der PC Games einführen. Übrigens wäre es toll, wenn Ihr einen Kleinanzeigenteil einführen könntet. Sonst seid Ihr Spitze.

Bis dann: Dragon Force

1. Ich erspare mir lieber, dazu noch viele Worte zu verlieren. Lese Dir den vorhergegangenen Brief durch, das erspart es mir, die selben Argumente zweimal zu tippen. Natürlich haben wir nicht die große "Ahnung", nur weil wir (wie Du zu glauben scheinst) das Geld haben. Allerdings wundere ich mich, wie Du auf solche Zahlen wie "70% der Computerspieler" kommst. Hat man nur bis 16 den ultimativen Durchblick? Und warum "läuft das meiste Geld in die Kassen" wegen den Kids? Ich dachte, Du bekommst nur 60 DM monatlich und kopierst Deine Software. Sollen davon die Firmen leben? Ziemlich verwirrend das ganze....
2. Die Buchbindung war entsetzlich teuer. Auf Dauer hätten wir sie nur durch eine Preiserhöhung halten können - und das wollen wir doch alle nicht. Sammelteile, Poster, Gummibärchen und dergleichen wollen wir in der PC Games eigentlich nicht bringen, da das zu sehr an "billige Konsolenzeitschrift" - Zitat) erinnert. Wir sind der Meinung, dafür lieber ein ordentliches Magazin und eine brauchbare Cover-Disk zu bieten, wäre sinnvoller.

GOAL !

Und ewig lockt das Grün!

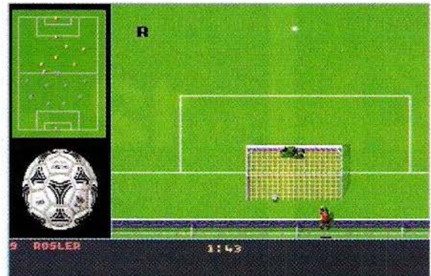
Deutschlands Ehefrauen klatschen begeistert in die Hände: Die Bundesliga-Saison 93/94 nähert sich der Winterpause.

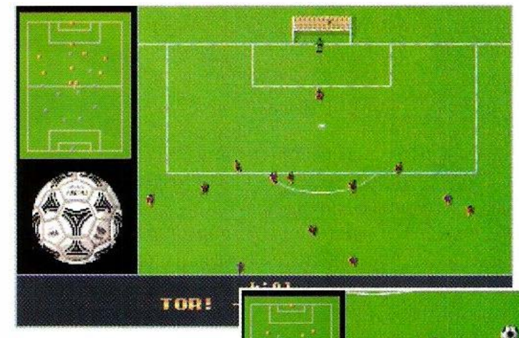
Viele Ehemänner werden aber trotzdem nicht vom runden Leder ablassen können. Denn Goal! bringt die Stimmung der Fankurven zurück in die heimischen Wohnzimmer. Während es auf dem Spielkonsolen-Markt nur so von guten Fußballsimulationen wimmelt, sind brauchbare Varianten für den PC nur sehr spärlich gesät. Doch für alle Entnervten, die ohne den rauhen Sport nicht mehr auskommen, geht jetzt ein Licht am Software-Himmel auf: Dino Dinis jüngste Kicker-Orgie wurde nun auch für MS-DOS-Systeme konvertiert.
Neben dem rasanten Actionpart besticht Goal! durch eine riesige Mannschaftsauswahl.

Head to Head

Gespielt wird entweder zu zweit oder gegen Kollege Intel. Verschiedene Schwierigkeitsgrade gibt es bei Goal! zwar nicht, dafür kann man im Vorabmenü die Qualität des eigenen Teams bestimmen. Während die Anfänger eher mühevoll über den Platz hecheln, rauschen die Profis wie geölte Blitze über den Rasen. Doch auch das hat seine Nachteile. Denn als besonderes Feature bietet Dini in diesem Spiel erstmals eine "dynamische Ballkontrolle". Was im Klartext soviel bedeutet, als daß Ihr Wendekreis proportional zu Ihrer Laufgeschwindigkeit ist. Je nachdem, wie lange Sie den Joystick in die Laufrichtung halten (und wie es um die Kondition Ihres Spielers steht), läuft Ihr Schützling immer schneller.
Bemerkenswert ist auch die Möglichkeit, aus zwei verschiedenen Blickwinkeln auswählen zu können. Je nach Lust und Laune können Sie das Scrolling des Spiels verändern. Sie spielen also entweder von links nach rechts oder von oben nach unten. Dazu kommen noch die einstellbaren Spielfeldgrößen.







Goal! verfügt über zwei Darstellungen. Unten wurde gezoomt, oben nicht!

Arcade

Lobenswert sind die vielen verschiedenen Optionen, die Ihnen Goal! bietet. Für Neulinge steht zunächst der Gang zum Training auf dem Plan. Hier üben Sie Pässe, Dribblings und Torschüsse oder beweisen sich als Elfmeterkiller. Danach können Sie entweder einzelne Spiele oder ganze Pokalrunden hinter sich bringen.
Im Arcade-Spiel werden sogar Highscores vergeben. Dabei spielen Sie nach dem K.O.-System gegen die einzelnen Computergegner. Nach jedem Match bekommen Sie Punkte gutgeschrieben. Ein Unentschieden reicht Ihnen dabei, um in die nächste Runde vorzurücken. Haben Sie am Ende viele Mannschaften besiegt, können Sie sich in die Highscore-Liste eintragen.
So hinterließ Goal! einen überaus guten Eindruck. Abschließend soll aber gesagt sein, daß wirklicher Spielspaß nur mit dem Einsatz eines digitalen Joysticks aufkommt. Das "Gerühre" mit den (sonst tollen) Analogsticks führt nur zu frühzeitiger Frustration, die bei diesem Spiel nicht aufkommen muß.

Thomas Brenner ■

Das Optionsmenü

Alle wichtigen Spielfaktoren lassen sich vor dem Spiel einstellen. Sie können zwischen normalem, matschigem, nassem und hartem Untergrund wählen. Weitere Menüpunkte wie Wind, Computerstärke und Grafikmaßstab können ebenfalls frei bestimmt werden. Außerdem entscheidet Ihr persönlicher Geschmack, ob das Spielfeld horizontal oder vertikal scrollen soll.





Railway Challenge

Starlight

Aus deutschen Landen frisch auf den Tisch: Das junge Softwarelabel Sunflowers bereichert den Markt mit einer Wirtschaftssimulation rund um das beliebte Thema "Eisenbahn". Kann diese MicroProse-Domäne gebrochen werden oder ist der Zug längst abgefahren?

Railway Challenge - das klingt so ähnlich wie Railroad Tycoon, das ja bekanntlich als geliftete "Deluxe"-Version seine unangefochtene Spitzenposition erneut eindrucksvoll unterstrich. Und tatsächlich: Dieses Programm geht sowohl von der Thematik als auch vom Spieldesign her eindeutig in die Richtung des Klassenprimus. Aber nichts ist so gut, daß es nicht noch besser werden könnte: Mit weniger Strategie und mehr Ökonomie sollen die Feierabend-Kapitalisten vor die Monitore gelockt werden.

Das Kind im Manne

Die Hintergrundstory ist schnell erzählt: Drei Manager stellen sich einer außergewöhnlichen Herausforderung. Jeder Teilnehmer erhält ein Bündel Dollars (wahlweise 3, 4 oder 5 Millionen in kleinen Scheinen), bekommt einen Hauptbahnhof und soll nun möglichst schnell ein Schienensystem zum festgelegten Zielort anlegen. Der Clou an der Sache: Ihre beiden Mitstreiter werkeln gleichzeitig an ihren Gleisen. Hat einer der drei sein Werk vollbracht, haben die Konkurrenten lediglich acht Monate Zeit, um noch schnell die nötigsten Schienenstränge zu verlegen und die eigene Lok auf Vordermann zu bringen. Denn der krönende Abschluß der ganzen Schufterei wird ein Rennen gegen die Eisenbahnen Ihrer Computergegner sein. Und natürlich wird derjenige den Sieg davontragen, der das technisch ausgereifteste und schnellste Geschoß sein eigen nennt.

Auf los geht's los

Den Grundstein für Ihren späteren Erfolg legen Sie bei der Gestaltung der Spielumgebung: Sie entscheiden sich zwischen den Lokomotiven Dixie, Steamy und Ellie, wählen eines von 15 Szenarien mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden und legen das Können Ihrer Widersacher sowie das Startkapital fest. Anschließend wird die Landkarte aus der Vogelperspektive dargestellt, die bereits mit Gebäuden und Straßen übersät ist.
Zunächst kaufen Sie Gebäude und Anlagen wie Stahlfabriken, Wasserwerke, Raffinerien und Kiesgruben, je nach gewählter Ausgangssituation (z. B. ein E-Werk für die Elektrolok). Für die Gleise benötigen Sie Holz und Schotter; diese Rohstoffe müssen per LKW an den Bestimmungsort geliefert werden. Erst wenn alle Voraussetzungen erfüllt sind, kann mit dem eigentlichen Bau begonnen werden.

Das Licht am Ende des Tunnels

Der Sunflowers-Einstand ist zwar überaus komplex, läßt es aber an der nötigen Transparenz fehlen. Es erfordert bereits einigen Aufwand, um sich zwischen all den Optionen, Statistiken und Bilanzen zurechtzufinden. Zu Beginn vergeudet man viel Zeit mit dem probeweisen Anklicken von Symbolen und auch notorische "Handbuch-Muffel" werden unweigerlich auf die Dokumentation zurückgreifen müssen.



Funktionelle Grafik hat Railway Challenge zu bieten. Mehr braucht eine realistische Wirtschaftssimulation auch nicht.

Ausführliche Statistiken wie oben abgebildet dürfen auch nicht fehlen.

Express

Daher hält die optisch hervorragend aufgemachte Benutzeroberfläche nicht das, was sie auf den ersten Blick verspricht. Auch grafisch hält sich die Begeisterung in Grenzen; hier haben sich die Sunflowers-Künstler wahrlich kein Bein ausgerissen. Kleine Autos ruckeln "Sim City"-like durch die Gegend und die Kraftwerke dampfen vor sich hin. Selbst der Sound bietet außer einigen flotten Einlagen kaum Nennenswertes. Außerdem zehrt das Spiel ungewöhnlich stark an der Hardware - besonders die Festplatte wird trotz des Einsatzes von EMS-Speicher extrem strapaziert.
Bleibt schließlich das Gameplay - und das hat es wirklich in sich: Freunde der klassischen Wirtschaftssimulation, die über die verhältnismäßig lange Einarbeitungszeit hinwegsehen können, werden bei Railway Challenge gut aufgehoben sein.

Petra Maueröder ■



Railway Challenge ist äußerst komplex und kann deshalb auch langfristig motivieren.





The Locomotion

Daß am Schluß das ultimative Rennen zwischen einer Diesel-, Dampf- und Elektrolok stattfindet, kommt sicherlich nicht von ungefähr. Dieser "geniale" Geistesblitz wurde ganz frech vom Rollschuh-Musical "Starlight Express" aus der Feder des Erfolgskomponisten Andrew Lloyd-Webber abgekupfert. Die mitreißende Inszenierung um Rusty, Pearl und Greaseball wird mit einem enormen technischen Aufwand in Szene gesetzt. In Deutschland wird das rasante und stets ausgebuchte Stück ausschließlich in der eigens für diesen Zweck gebauten "Starlight-Halle" in Bochum gespielt.



die klassische Dampflok "Steamy" – die bewährte Diesellok "Dixie" – und die moderne E-Lok "Ellie"

Genug der halbherzigen Umsetzungen! Nachdem in den letzten Jahren an Beat `em Up-Spielen für den PC ausnahmslos Müll erschien, zeigt Virgin, daß es auch anders geht: Mortal Kombat ist das erste Beat `em Up für IBM-kompatible, das diesen Namen wirklich verdient.

Tödliches Spiel







Der Tragweite dieser Spiele-Neuerscheinung muß man sich erst einmal bewußt werden: Bis jetzt konnte bei der Kaufentscheidung für ein Computersystem immer noch ein Argument angeführt werden: Für den PC gibt es keine guten Jump & Runs - und erst recht keine guten Beat `em Up-Spiele. Wer solche Programme den guten Adventures, Rollenspielen und Simulationen für den PC vorzog, hatte keine andere Wahl. Ein Amiga oder eine Spielkonsole mußte her. Ab jetzt ist das Schnee von gestern, denn mit Virgins Mortal Kombat erscheint ein Actionspiel auf dem PC, das bereits in den diversen Konsolenversionen allen Konkurrenten - von Street Fighter II bis Fatal Fury - mühelos das Wasser reichen konnte.

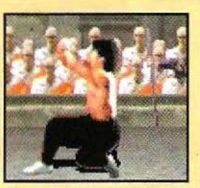
Auf Leben und Tod...

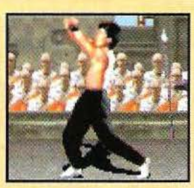
Im Ein-Spieler-Modus dreht sich die Hintergrundstory um ein traditionelles Shaolin Turnier. Der finstere Dämon Shang Tsung veranstaltet das Vergleichsturnier alljährlich, um aus einer Gruppe erlesener Kämpfer aller Stilrichtungen den Besten zu ermitteln. Über Jahrhunderte hinweg war Goro der ungeschlagene Sieger der "Mortal Kombats". Goro, das ist ein vierarmiger Kämpfer, halb Mensch, halb Drache, und von unvorstellbarer Kraft. Kaum einer dachte, daß die Serie von Goros Siegen jemals wieder abreißen würde, bis sich im Jahre 1993 sieben neue Helden aus aller Welt zu dem Turnier auf Shang Tsungs Inselfestung einfanden, um Goro den Titel streitig zu machen. Das "Mortal Kombat"-Turnier verläuft nach einem streng vorgegebenen, überlieferten Schema: Zunächst müssen die Turnierteilnehmer sieben Einzelkämpfe überstehen. Im zweiten Teil der Ausscheidungen stehen dem Einzelspieler dann drei Kämpfe gegen gleich zwei seiner Rivalen bevor. Ist auch diese Hürde genommen, so wird es erst richtig ernst: Der grausame Goro verlangt auch dem besttrainierten Fighter die Grenzen seines Könnens ab. Selbst wenn diese Aufgabe gemeistert wurde, ist das Spiel noch nicht zu Ende: Im Finalkampf kommt es zum Showdown mit Shang Tsung. Als Dämon hat dieser die Fähigkeit, die Gestalt und die speziellen Kampftechniken aller beteiligten Athleten anzunehmen. Noch ein Stück unterhaltsamer ist der Zwei-Spieler-Modus: Auch hier kann sich jeder Spieler einen der sieben Charaktere auswählen und gegen einen Freund antreten. Dabei

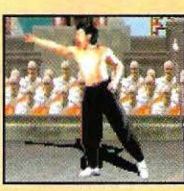
Jeder der sieben Fighter hat unterschiedliche Begabungen: Schnelligkeit und Stärke variieren.

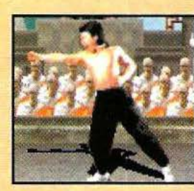
Die Kampftechniken

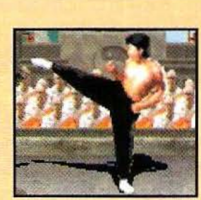

Einfacher Sprung

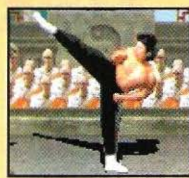

Kniende Deckung


Stehende Deckung

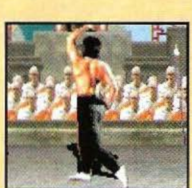

Hoher Faustschlag

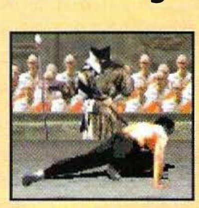

Niedriger Faustschlag

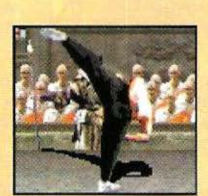

Einfacher Fußtritt

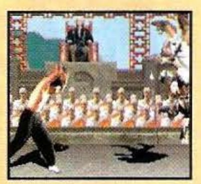

Hoher Fußtritt


Fußtritt vom Boden

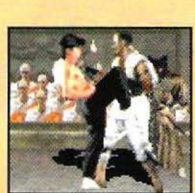

Upper-Cut

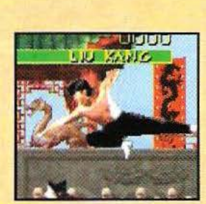

Gedrehter Fußfeger


Gedrehter Fußtritt

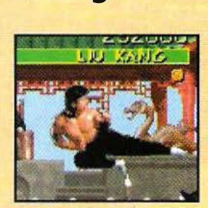

Schulterwurf


Ellenbogenschlag

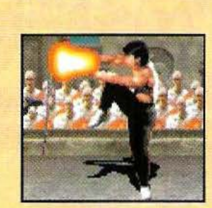

Knietritt



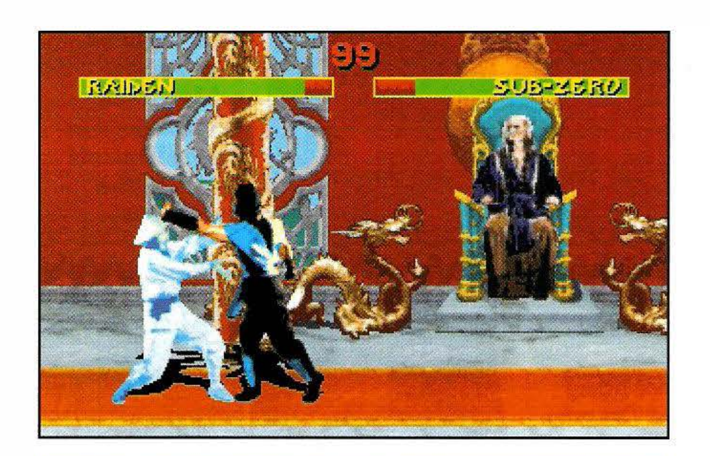
Gesprungener Schlag



Gesprungener Fußtritt


Liu Kangs Special #1


Liu Kangs Special #2



sind sogar Zweikämpfe mit dem gleichen Charakter möglich.

Gravis Gamepad

Besonderheiten gibt es bei Mortal Kombat viele: Wer die Spielhallenversion oder eine der Konsolenumsetzungen kennt, weiß vor allem die Vielfalt der Schläge und Tritte zu schätzen. Neben einem umfangreichen Repertoire an Standardtechniken verfügt jeder Charakter sogar über zwei Spezialtechniken, die beim Gegner weitaus mehr Schaden anrichten als normale Schläge. Eine andere Besonderheit ist die Darstellung der Kämpfer. Für Mortal Kombat wurden reale Schauspieler gefilmt und digitalisiert. Die Animationen verlaufen ungeheuer flüssig und vermitteln eine bei Prügelspielen bis jetzt noch nicht dagewesene Realitätsnähe - vorausgesetzt, man schlägt sich mindestens auf einem schnellen 386er. Was bei der Grafik angefangen wurde, wird bei der

Sonja Blade

Sonja ist Mitglied einer amerikanischen Spezial-Kompfeinheit. Sie und ihre Truppe waren auf die Fährte von Kanos "Black Dragon"-Geheimbund angesetzt. Leider verlor Sonja kurz nach ihrer Ankunft auf der Insel alle ihre Kameraden beim Kampf mit Shang Tsungs Privatarmee. Im Mortal Kombat-Turnier will sie sich dafür rächen.

Goro

Seit 500 Jahren ist der Drachenmensch Goro ungeschlagen. Kann einer der sieben Herausforderer seine Glückssträhne unterbrechen?

Kano

Kano ist ein schlitzohriger Dieb, Betrüger und Führer eines Geheimbundes. Seine "Black Dragon"-Triade wird gefürchtet wie keine andere Verbrechergruppe.

Jonny Cage

Der Schönling unter den sieben Kontrahenten ist vor allem durch seine Kampfsportfilme "Dragon Fist" und "Sudden Violence" bekannt. Jonny wurde von großen Meistern rund um den Erdball trainiert. Von seiner Teilnahme am Mortal Kombat verspricht er sich einen gewaltigen Werbeeffekt.

Sub-Zero

Auch Sub-Zeros richtiger Name ist niemandem bekannt. Der Erzrivale des Ninjas Scorpion wird anhand seiner Kampfkleidung aber dem legendären chinesischen Lin Kuei-Clan zugerechnet.

Raiden

Über Raiden wird gemunkelt, er habe von Shang Tsung eine persönliche Einladung für das Turnier bekommen. Der Name Raiden ist eigentlich bekannt als der Name eines Donnergottes. Stimmen die Gerüchte, daß er nur für das Turnier in die Gestalt eines Menschen geschlüpft sei?

Liu Kang

Das ehemalige Mitglied der geheimen "White Lotus Society" will bei dem Turnier den Geist der Shaolin vertreten. Liu ist ein Mann mit festem Willen und einer gerechten Einstellung, der Shang Tsung für seine finsteren Absichten verachtet.

Scorpion

Scorpion ist einer der beiden Ninjas, die an den Kämpfen teilnehmen. Seine Herkunft ist ebenso unbekannt wie der Grund für seinen Haß auf Sub-Zero.



Steuerung fortgesetzt: Alle Tastatur- und Joystick-Kommandos werden exakt und verzögerungsfrei in die zugehörige Kampftechnik umgesetzt. Allerdings ist keines der beiden Eingabegeräte die "goldene Lösung" für Spieler, die bereits die Möglichkeit hatten, Mortal Kombat in der Spielhalle zu testen. Die beiden Tasten eines normalen Joysticks reichen leider nicht aus, um alle möglichen Techniken ohne Umstände auszuführen. Hier ist Umgewöhnung angesagt, denn einige Schläge, die in der Super Nintendo-Version einem eigenen Button zugeordnet waren, werden jetzt mit Rechts/Links-Bewegungen des Joystick in Verbindung mit dem Feuerknopf erreicht. Bei der Tastatur sieht es für eingewöhnte Mortal Kombat-Spieler etwas besser aus, denn hier sind die Techniken auf fünf Aktionstasten und vier Richtungstasten verteilt. Wer dem Konsolen-Feeling aber am nähesten kommen möchte, sollte sich das Gravis Gamepad für PCs zulegen. Für die Langzeitmotivation von Mortal Kombat lohnt sich diese Ausgabe nämlich garantiert.

Thomas Borovskis ■

Liu Kang ist nicht unbedingt der Stärkste, aber seine Special-Moves sind leicht auszuführen.



Jonny Cages Schattentritt und sein Feuerball zeigen ihre Wirkung.

Statement



Als Virgin eine Umsetzung des Spielhallenknüllers für den PC ankündigte, hätte ich alles erwartet, aber ganz bestimmt nicht das. In der festen Überzeugung, daß in absehbarer Zeit kein wirklich gutes Beat `em Up für den PC erscheinen wird, legte ich mir, wie zehntausend andere, das Mortal Kombat-Modul für die Super Nintendo-Konsole zu. Die Investition hätte ich mir sparen können, denn mein PC kann´s mindestens genauso gut: Zwischen der SNES-Version und der vorliegenden Umsetzung bestehen praktisch keine Unterschiede. Die digitalisierten Animationen sind ungemein flüssig, die Zahl der Schläge, Tritte und Spezialtechniken wurde ohne Abstriche übernommen und die Spielbarkeit sucht ihresgleichen. Über einen schnellen 386er oder 486er sollte man für Mortal Kombat allerdings schon verfügen. Wenn sich ein weiterer Hersteller durchringen kann und ein Jump & Run-Spiel von der Qualität eines der Super Mario-Spiele für den PC entwickelt, ist meine Spielkonsole endgültig überflüssig. Mortal Kombat ist der Action-Hit überhaupt!



EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 7 MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Unterstützt Gravis Gamepad

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Virgin

RANKING



Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Sim Farm

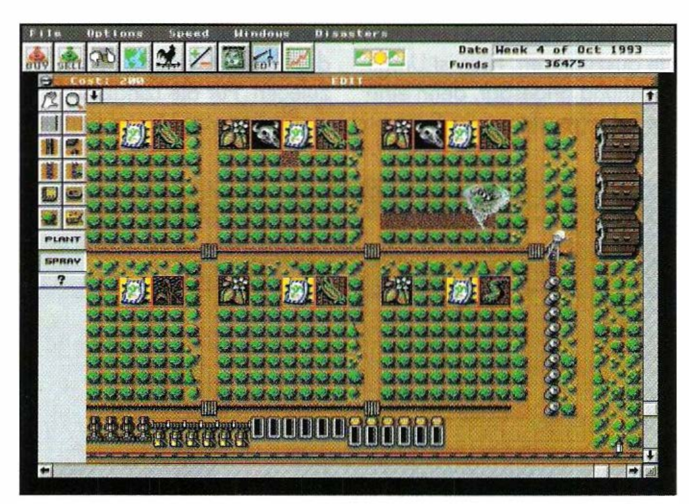
Resi, I hol´ Di mit´m Traktor ab...

Vorsicht! Wenn Sie bei diesem Spiel "die Sau rauslassen", wird der Traum vom biologisch-dynamischen Landbau schnell zum Alptraum.

Bei Maxis wurde schon so ziemlich alles simuliert und manipuliert; vom Ameisenhügel bis zum Universum reicht die Palette der vergnüglichen Experimentier-Programme. Diesmal zieht es die Briten auf´s Land: Sie starten als mutiger Kleinbauer mit einem kleinen Gehöft auf weiter Flur sowie $ 40000 und haben nun die Aufgabe, möglichst schnell zum Großökonom aufzusteigen. Bevor man mit dem Cursor seinen Besitz in handliche Äcker und Weiden aufteilt, sollte man sich im klaren sein, welche Art von Landwirtschaft betrieben werden soll.

Kraut und Rüben

Verzichten Sie auf die chemische Keule und nehmen dafür die eine oder andere Schädlings-Invasion in Kauf? Oder kaufen Sie fässerweise Pflanzenschutzmittel und richten damit verheerende Grundwasserschäden an? Natürlich dürfen Sie sich auch als Fleischerzeuger betätigen, indem Sie Jungtiere einkaufen und die schnuckeligen Ferkelchen anschließend zu ausgewachsenen Schlachtbank-Kandidaten heranmästen. Sogar Mischformen sind denkbar; allerdings sollte man dann der Qualität des Zaunmaterials höchste Aufmerksamkeit widmen (vor allem nach einem Tornado), denn es gibt kaum etwas Schlimmeres als ein niedergetrampeltes erntereifes Erdbeerfeld.
Je mehr Parzellen Sie belegen, desto größer wird die Herausforderung bei der vegetarischen Bewirtschaftung des Hofes. Unter anderem müssen Sie auf klimatische Veränderungen, ausreichende Bewässerung, Düngung, Pflege und rechtzeitige Ernte achten. Bei optimaler Qualität sind die Bewohner des nahegelegenen Städtchens eher bereit, mehr Dollars auf den Ladentisch zu legen.
Mit angeknabberten Salatblättern und fauligen Tomaten werden Sie unter dem Strich gewaltige Verluste einfahren.



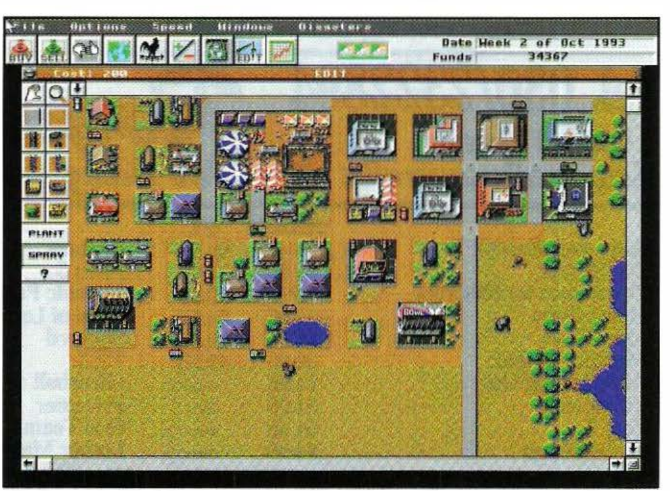
Ein Wirbelwind richtet auf den Feldern immense Schäden an, die sich während einer Saison kaum noch reparieren lassen.

Traditionelle Aufmachung

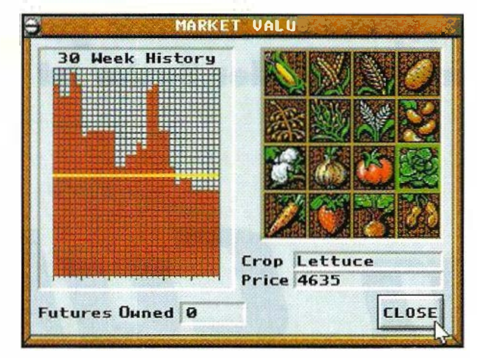
Maxis setzt bei Sim Farm auf Bewährtes: Attraktive VGA-Grafik (640 x 480 Punkte/16 Farben) mit vielen liebevollen Mini-Animationen, eine mustergültige Benutzeroberfläche,



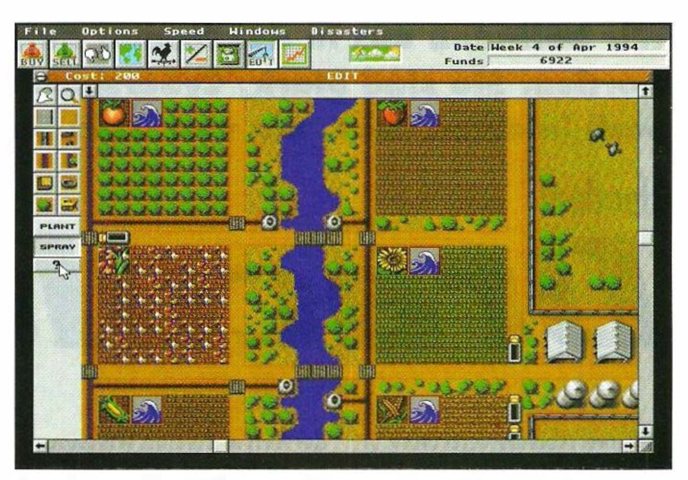
Erntezeit: Der Mähdrescher arbeitet auf Hochtouren.



Nette Details sorgen für Abwechslung: In der Stadt findet ein Volksfest statt.



Die Preise für Ihre Waren unterliegen einer starken Schwankung, bedingt durch Jahreszeiten, Nachfrage und Angebotsrückgang durch Katastrophen. Im Market-Value-Fenster können für jede Obst- und Gemüsesorte die aktuellen Konditionen abgefragt werden.



Tutti Frutti: Auf den Feldern wachsen mit Ihrer Unterstützung sicherlich wahrliche Vitaminbomben heran.

etliche genretypische Soundeffekte (Muuuuuh) und wie immer ein schickes Handbuch mit nützlichen Hintergrundinformationen. Unter anderem erfahren Sie alles über die Hege und Pflege der empfindlichen Setzlinge, die optimale Lagerung der Felderträge und die günstigsten Absatzwege.
Fast wie im richtigen Leben dreht sich auch bei Sim Farm im Endeffekt alles ums liebe Geld. Irgendwann bricht auch der robusteste Trecker nach einer letzten Ehrenrunde mitten auf dem Acker zusammen. Dann ist guter Rat und vor allem ein neuer fahrbarer Untersatz teuer. Morsche Gatter, heruntergekommene Silos und hungrige Lämmer lassen Ihr Vermögen dahinschmelzen. In finanziellen Notlagen hilft die örtliche Bank gerne mit einem großzügigen Kredit weiter.

Statement

Ehrlich sind sie ja, die Maxis-Designer. Auf der Packung werben sie freimütig mit "Sim City´s Country Cousin". Und mehr sollten Sie von diesem Programm auch nicht erwarten. Während man in der Stadt kleine Parks zur Freude der Bewohner anlegt, werden beim rustikalen Verwandten eben Windschutz-Hecken gepflanzt. Im Prinzip hätte man eine etwas abgespeckte Version auch als Datendiskette für das große Vorbild veröffentlichen können. Intensive Spieler haben die Sonderfunktionen in maximal einer Woche ausgereizt - und dann avanciert der anfangs amüsante Bauernhof-Bastelbogen schnell zum Sim-City-Wiederkäuer. Da ein Landwirt ja angeblich mit den Hühnern zu Bett geht, bleiben Sie so wenigstens von durchspielten Nächten verschont.

Petra Maueröder ■



Daten und Fakten

Gar vielfältig sind die Möglichkeiten, die Ihnen Sim Farm zur Verfügung stellt. Für die Langzeitmotivation sorgen:

8 **fertige USA-Szenarien**
mit unterschiedlichen Wetterbedingungen und ein Terrain-Generator

24 **Pflanzenarten**
(Weizen, Mais, Sonnenblumen, Salat, Tabak, ...)

6 **PS-starke landwirtschaftliche Fahrzeuge**
(Traktor, Mähdrescher, ...)

7 **Gebäude und Anlagen**
(Windmühlen, Scheunen, Ställe, ...)

10 **chemische Mittel**
(Dünger, Spritzmittel, ...)

4 **Katastrophen**
(Frost, Heuschrecken, Wirbelstürme, ...)

4 **Tierarten**
(Kuh, Schwein, Schaf, Pferd)





Wir befinden uns in der fernen Zukunft. Das Cyberspace ist Realität geworden. Sie sind Stark, Cyberspacecowboy, der immer auf der Suche ist nach leichten Jobs, die viel Geld einbringen.

Bloodnet

Dracula in Cyb

Eines Abends wird Stark in einem der bekannten New Yorker Nachtclubs von einer geheimnisvollen Schönen angesprochen. Sie gibt ihm den Auftrag, für ihren Vater, einen van Helsing, wichtige Daten aus dem Cyberspace zu besorgen. Da die Bezahlung gut ist, erledigt Stark den Job zügig (die Schönheit der Tochter hatte dabei garantiert auch ein Wörtchen mitzureden!). Stark kommt nun in das Penthouse der van Helsings, wo er auch wie erwartet einen Kuß bekommt, nur leider nicht von van Helsings schöner Tochter, sondern von dem Familienoberhaupt persönlich. Dummerweise sind die van Helsings in der fernen Zukunft Vampire geworden und so ist Stark durch seinen Biß zum gleichen Schicksal verdonnert.
Starks Transformation zu einem Vampir wird aber durch das Hirnimplantat, das eigentlich jeder Cyberspacecowboy eingebaut hat, verzögert, so daß er von Helsing entkommen kann und noch eine Chance hat, ein Gegenmittel im Gewühl der Metropole New York zu finden.
An diesem Punkt nun steigt der Spieler in die Handlung ein. Sie übernehmen die Rolle von Stark, wie er durch die Stadt zieht, immer auf der Suche nach dem lebensrettenden Gegenmittel.

Zu Beginn des Spieles erstellen Sie Ihren Charakter wie aus zahlreichen Rollenspielen gewohnt. Sie beantworten mehrere Fragen und je nach Antwort hat Ihr Charakter andere Fähigkeitswerte. Sie können diese manuelle Charaktererstellung aber auch überspringen und einen vom Computer erstellten Stark steuern.

Eigene Welt...

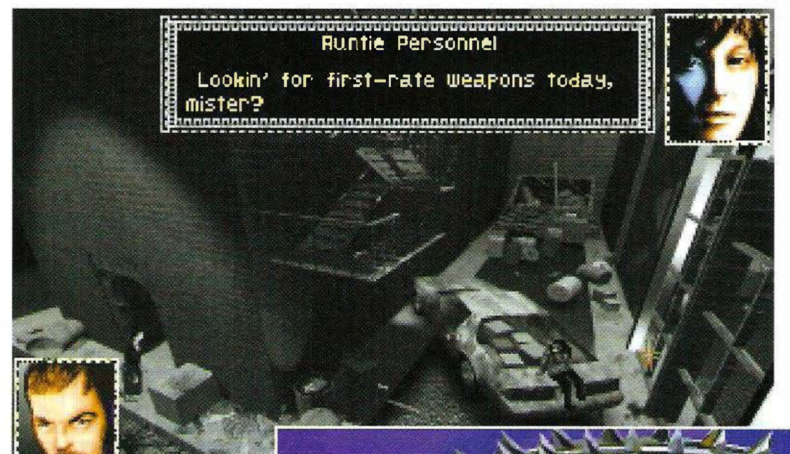
Das eigentliche Spiel erinnert etwas an das betagte Neuromancer. Sie steuern Stark durch die Straßen von New York, wo Sie sich mit anderen Personen unterhalten, mit ihnen kämpfen oder handeln können. Verschiedene Personen bieten Ihnen Missionen an, die Ihren immer zu niedrigen Kontostand aufbessern.

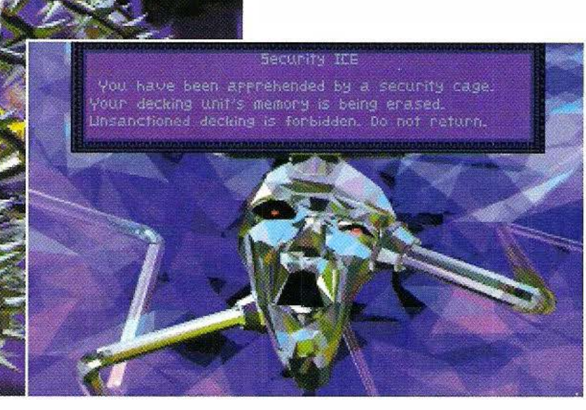
Kämpfe

Es können in den verschiedenen dunklen Kneipen der Stadt bis zu drei Helfer angeheuert werden, die Ihnen bei den sehr oft im Spiel vorkommenden Kämpfen Unterstützung geben. Natürlich bieten diese Herren und Damen Ihre Dienste nicht kostenlos an, sondern verlangen entsprechendes Bargeld dafür. Überlegen Sie sich also gut, ob Sie lieber einen neuen "Freund" oder eine neue Waffe kaufen wollen. Die Kämpfe können, wie aus SSI-Rollenspielen bekannt, in einem detaillierten und einem Quick-Modus ausgeführt werden. Im detaillierten Kampfmodus werden zuerst die Charaktere auf dem Kampfbildschirm verteilt, dann kann für jeden einzelnen Kämpfer eine eigene Angriffstaktik definiert werden.

Cyberspace

Neben New York können Sie aber auch das Cyberspace besuchen. Hier können verschiedene Programme gefunden werden, das Eis um Datenbanken geknackt und Informationen beschafft werden. Natürlich fehlen auch die aus Neuromancer bekannten Viren nicht. Um die verschiedenen Bereiche des Cyberspace zu erkunden, müssen Sie sich aber erst einmal die Zugangscodes zu diesen Bereichen be-





Bis auf die weniger gelungenen Animationen kann sich die Grafik durchaus sehen lassen. Farbenfroh und detailliert, genauso wie man sich eine futuristische Cyberwelt vorstellt.





Die Charaktergenerierung ist fast noch am besten gelungen (oben).

schaffen. Und das ist leichter gesagt als getan. Eine andere Barriere des Erkundens neuerer Bereiche sind die beschränkten Leistungen Ihres anfänglichen Computerdecks. Doch mit teuer erworbenen Spezial-Chips kann dieses im Verlaufe des Spieles kräftig verbessert werden.

Grafik und Sound

In puncto Grafik ergeben sich Licht und Schatten: die Freude über die wirklich super gezeichneten und gerenderten Hintergründe wird aufgrund der wenig realistischen Animationen der bewegten Personen ganz schön gedämpft. Manchmal ist es fast nicht zu erkennen, daß die bewegten Farbkleckse auf dem Monitor andere Personen darstellen sollen. Hier hat man wirklich schon besseres (man erinnere nur an Return of the Phantom vom gleichen Hersteller) gesehen. Über den Sound dagegen kann man nichts Gutes und nichts Schlechtes sagen. Er ist einfach wie so oft brauchbar, aber eben nichts Besonderes.

Fazit

Neben Fantasybüchern liebe ich auch die Bücher der Neuromancer-Reihe. Deswegen habe ich damals, als Neuromancer erschienen ist (irgendwann vor langer, langer Zeit...) sofort zugegriffen. Ich habe diesen Griff bis heute eigentlich nicht bereut, denn besagtes Spiel war für mich eines der besten Adventures schlechthin. Nun war ich natürlich auch wieder auf Bloodnet scharf, da wir es hier ja mit einem sehr ähnlichen Thema zu tun haben. Doch irgendwie hat MicroProse es nicht geschafft, die Atmosphäre, wie aus den Filmen Nemesis und Highlonder II (Ja, Highlonder II ist schlecht, aber die Endzeitstimmung kommt gut rüber.) bekannt, einzufangen. Da es aber zur Zeit an Endzeitspielen fehlt, schließt Bloodnet diese Lücke, so daß es für Fans dieses Szenarios durchaus empfehlenswert ist. Man hätte allerdings mehr aus diesem Thema machen können.

Lars Geiger ■



Anarchie in der Zukunft. Keine rosigen Aussichten für die Menschheit (unten).



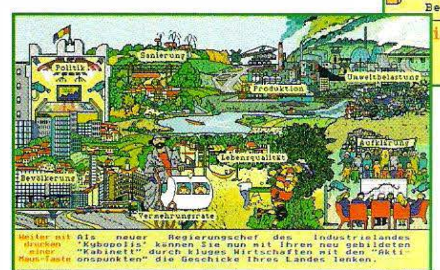




Ökolopoly

sbu GmbH, ca. DM 139.-

In der Grauzone zwischen Unterhaltungs- und Lernsoftware ist Ökolopoly angesiedelt, die PC-Version eines bekannten Brettspiels. Entstanden ist das "kybernetische Umweltspiel" unter der Federführung des preisgekrönten Fachbuch-Autors Frederic Vester und bereits seit über vier Jahren unter dieser Bezeichnung im Handel erhältlich. Nun liegt die überarbeitete Version 3.0 vor, die über einige zusätzliche Grafiken verfügt. Ansonsten hat sich am Programm nichts verändert. Ihre Aufgabe besteht darin, einem von vier verschiedenen Ländern plus dem fiktiven "Kybernetien" zu Reichtum und Wohlstand zu verhelfen. Dazu werden Aktionspunkte auf Bereiche wie Produktion und Aufklärung verteilt, die wiederum direkten Einfluß auf Politik, Umweltbelastung usw. haben. Nach einer einstellbaren Anzahl von Runden werden Ihre Regierungskünste ausführlich bewertet. Leider fehlt immer noch jegliche Soundkartenunterstützung und die EGA-Grafik bewegt sich auf dem Niveau von 1989. Abgesehen von diesen Mankos ist es neben SimEarth eines der wenigen Spiele, die sich auch hervorragend für den Einsatz im Unterricht eignen - nicht zuletzt wegen des informativen Handbuchs.



Ökolopoly anstatt Monopoly - ein Spiel für Umweltfreunde!

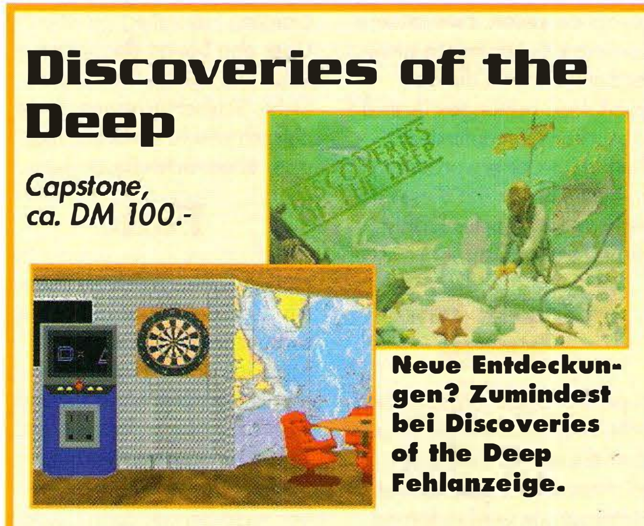
minimale Konfiguration: EGA, 286er, Tastatur

Spielspaß: 62%

Petra Maueröder ■

Discoveries of the Deep

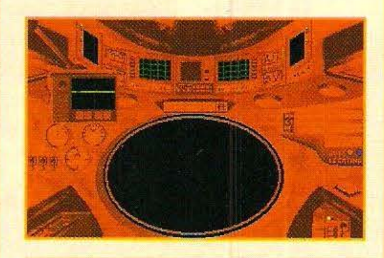
Capstone, ca. DM 100.-



Neue Entdeckungen? Zumindest bei Discoveries of the Deep Fehlanzeige.

Mit dem Mini-U-Boot "Manta" erforschen Sie die Untiefen des Ozeans und müssen dabei sieben verschiedene Missionen erfüllen. Beispielsweise können Sie sich auf die Suche nach den Überresten des Luxusdampfers Titanic begeben oder nach Goldschätzen einer gesunkenen Galeere tauchen. Etliche Instrumente und Anzeigen informieren den Abenteurer über die momentane Position. Die an sich faszinierende Idee wurde jedoch mit Spar-Grafik, Minimal-Sound und ausgesprochen häßlichen Animationen umgesetzt. Eine umständliche Steuerung läßt dieses 12MByte-Spiel endgültig sang- und klanglos untergehen.

Petra Maueröder ■



minimale Konfiguration: VGA, 386er, Tastatur

Spielspaß: 27%

Strike Squad

Mindcraft, ca. DM 120.-

Mindcraft beschert uns mit Strike Squad eine Mischung aus Strategie, Rollenspiel und Weltraumgeballer. Mit einem Raumschiff voller Söldner besucht man ferne Planeten, streckt fremdrassige Roboter nieder und rafft alle brauchbaren Gegenstände zusammen. Auffallend ist neben der altbackenen Spielidee die armselige Grafik samt der nur mäßig originellen Charaktere. Am ärgerlichsten sind aber die hohen Hardware-Anforderungen (386er, 2 MB RAM), damit man den kärglichen Digi-Effekten lauschen kann.

Mit Strike Squad hat Mindcraft bestimmt keinen Hit gelandet!

minimale Konfiguration: VGA, 386er, Tastatur

Spielspaß: 48%

Petra Maueröder ■

Surf Ninjas

Ohne schwarzen Dress: ein Ninja!

Capstone, ca. DM 100.-

Surf Ninjas verfügt über die übliche schwachsinnige Story, auf die hier bewußt nicht eingegangen wird. Sie steuern ein kleines, schlecht animiertes Sprite über den Bildschirm. Ihre Gegner (ein Ninja und seine 2047 Zwillingsbrüder) kommen genauso schlecht animiert von vorne und hinten auf Sie zu. Zu Ihrer Verteidigung können Sie einige (sehr) wenige Schritte und Schläge austeilen. Gelegentlich kommen Sie auch an diversen Gegenständen wie Schlüsseln und Dosen vorbei, die Sie aufheben und mitschleppen können, um sie an geeigneter Stelle einzusetzen. Surf Ninjas ist wieder einmal ein wirklich furchtbares Programm und langsam, ganz langsam gebe ich die Hoffnung auf, von Capstone, die schon mit Terminator Chess, Home Alone 2 und Bill and Ted's Excellent Adventure ihren Ruf zu ruinieren versucht haben, noch einmal etwas brauchbares (spielbares?) zu sehen.

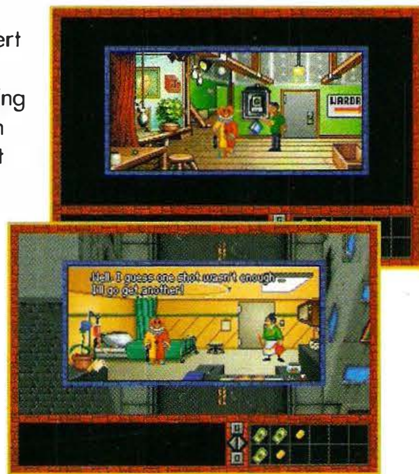
Lars Geiger ■

minimale Konfiguration: VGA, 286er, Tastatur

Spielspaß: 20%

Homey D. Clown

Capstone, ca. DM 100.-



Die Konvertierung der Serie ging wohl in die Hose.

Dieses Programm basiert auf der US-Fernsehserie In Living Colours. Als Clown verkleidet, versucht der Spieler, sich in den Straßen New Yorks gegen rabiate Schlägertypen und konkurrierende Spaßvögel durchzusetzen und ein TV-Studio heil und rechtzeitig zu erreichen. Die Kombinotion aus Action und Adventure bietet Ihnen armselige VGA-Bildchen, laienhafte Animationen und ebensolchen Sound. Die Oberfläche erinnert mit Inventory und Maussteuerung entfernt an ein LucosArts-Spiel. Sowohl inhaltlich als auch technisch gehört Homey D. Clown in die Rubrik "Pleiten, Pech und Pannen".

Petra Maueröder ■

minimale Konfiguration: VGA, 286er, Tastatur

Spielspaß: 19%

McDonaldland

Virgin Games, ca. DM 120,–



Die arme Frau Brotbäcker! Weder in der heimischen Küche, ja noch nicht einmal im Urlaub, ist sie vor den Belästigungen des weltgrößten Bulettenbraters sicher. Zu allem Übel lacht ihr das markante M-Enblem jetzt auch noch aus dem VGA-Monitor entgegen. Zum Gegenwert von rund zwanzig Big Macs kann sich der PC-Spieler das McDonoldlond nach Hause holen. In 30 farbenfrohen Levels kann man sein Jump&Run-Künste auf die Probe stellen. Das Spiel erinnert im Bezug auf Grafik und Steuerung stark an das bekannte Super Morio World für Nintendos 16 Bit-Konsole. Leider kann die Spielbarkeit da nicht ganz mithalten. Selbst mit einem Joystick tut man sich schwer, die MC Kids - das sind die Helden des Actionspiels - einigermaßen exakt über die Plattformen zu steuern. Der Zwei-Spieler-Modus birgt ebenfalls nicht mehr Spaß, da hier abwechselnd gespielt werden muß.
Da empfiehlt es sich dann doch, lieber bei Vollkornbratlingen und einer ausgereiften Flugsimulation zu bleiben.

Thomas Borovskis ■

minimale Konfiguration: VGA, 286er, Tastatur, Joystick

Spielspaß: 62%

Möge der Bessere gewinnen

Computer auf Herz und Nieren getestet

Der Bessere - ein Attribut, bei dessen Vergabe nicht nur das Zusammenspiel von Taktfrequenz und Prozessor zu berücksichtigen ist. Gerade in den Grenzbereichen von schnellen 386er Maschinen zu 486 DLCs kann ein Geschwindigkeitstest oftmals erstaunliche Werte liefern. Plötzlich schlägt da, trotz aller gegenteiliger Beteuerungen Ihres EDV-Händlers, David (386DX) den Goliath (486DLC). Wie kommt das? Nur im Zusammenspiel aller Einzelkomponenten, sowohl der Hardware wie auch der installierten Software, kann sich die Leistung entfalten. Findet sich irgendwo im System ein Flaschenhals (z.B. eine uralte, da billige Grafikkarte) kann dies die Gesamtleistung erheblich beeinträchtigen. Um nun festzustellen, ob und vor allem wo sich ein solcher Engpaß verbirgt, bzw. in welcher Konfiguration ein System am schnellsten läuft, stehen Testprogramme zur Verfügung:

PC Magazine Labs Benchmark Series - Release 6.0

File View Performance Compatibility Quality Set Help

Processor Tests

TESTS	Current Unit
8088 Instruction Mix	1898.73 ops/sec
80286 Instruction Mix	2034.88 ops/sec
80386 Instruction Mix	2079.20 ops/sec
80486 Instruction Mix	2089.55 ops/sec
128K NOP Loop	355.22 ops/sec
Do-nothing Loop	1520.79 ops/sec
Integer Add	1014.92 ops/sec
Integer Multiply	347.60 ops/sec
String Sort and Move	4.27 ops/sec
Prime Nu ber Sieve	151.24 ops/sec
Floating Point Mix	588.54 ops/sec
Math Coprocessor	11059.20 ops/sec

Select All Clear All

STATUS:

Execute Compare Graph Close

80486 / 50.0

PC Magazine - Benchmark 6.0

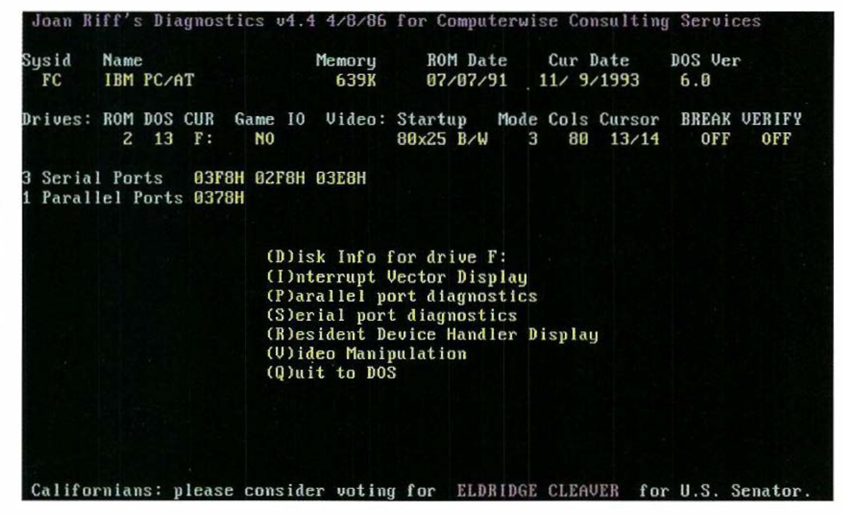
Das auf dem Sharewaremarkt wohl verbreitetste, da auch ausgereifteste und vielseitigste Produkt ist der Benchmarktest des PC Magazins. Die VGA-Oberfläche ist einfachst zu bedienen, die einzelnen Tests kinderleicht abzurufen und die erzielten Ergebnisse zuverlässig und exakt. Man bedient sich in diesem Programm zur Ermittlung von Leistungsdaten nicht eines einzelnen Testlaufes mit einem bestimmten Algorithmus, sondern eines Sammelsuriums von verschiedenartigen Routinen, deren Ergebnisse dann zu einem Wert zusammengefaßt werden. Auf diese Weise erreicht man eine Gleichgewichtung aller für ein Standardprogramm wichtigen Faktoren. Als äußerst gelungen kann auch die Option des Vergleiches mit bis zu drei verschiedenen Rechnern, die alle separat erfaßt und gespeichert werden können, bezeichnet werden, da sich so Leistungsvariationen nach Konfigurationsänderungen leicht messen lassen. Die Testergebnisse einer jeden Testsparte (CPU, VGA,..) zeigen dabei deutlich und detailliert Stärken und Schwächen des jeweiligen Systems - also genau das, was es zu erfahren galt. Allumfassend, ein sehr gutes Verarbeitungszeiten-Meßtool.

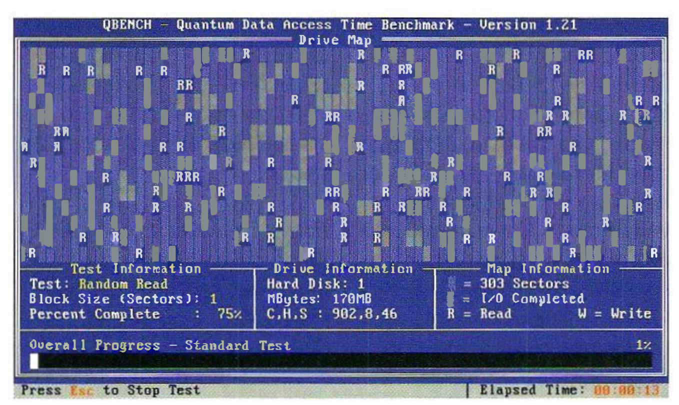
Systeminfo 2.01

Konnte man mit dem Benchmark 6.0 einfachst mehrere Rechner in der Geschwindigkeit vergleichen, bietet Systeminfo dem versierten Anwender Einblicke in alle Teilbereiche des Rechnerinnenlebens. Anzahl und Aussagegehalt der hier integrierten Routinen und deren Ergebnisse sind um noch einige Schritte weitreichender. Ins Auge sticht vor allem die detaillierte Aufschlüsselung aller Systemparameter sowie der Belegung von Speicher, Interrupts und Harddiskanschlüssen. Ausführliche Geschwindigkeitsmessungen der einzelnen Rechnerkomponenten, womöglich nach verschiedensten Verfahren, sucht man jedoch, bis auf einen allumfassenden Wert, vergebens. Trotzdem stellt Systeminfo für den täglichen Gebrauch ein äußerst nützliches und perfektes Tool dar. Maus- sowie Tastaturunterstützung, Pulldown-Menüs und Textmodus garantieren universelle Einsetzbarkeit.

Diagnostics 4.4

Demjenigen, der niemals tief genug in sein System eindringen kann, sei hier noch Diagnostics vorgestellt. Ausführlichste und genaustens aufgeschlüsselte Interrupt-Vektor-Tabellen sowie ausschweifende Tests der Schnittstellen sollten keine Fragen mehr offen lassen. Wer sich bisher nur unter Windows oder DOS in Basic dem Rechner näherte, dem dürfte trotz oder gerade wegen der gelieferten Präzision der Daten mit den dazugehörigen Adressen wenig geholfen sein. Für jeden Eingeweihten, sofern er sich die gebotenen Antworten nicht selber kurz in C-Abfragen holt, selbstverständlich ein nettes Utility.





Qbench 1.21

Haben sich bisher alle Programme in der Hauptsache um das Allerheiligste, den Rechner selber, gekümmert, gilt dieses Programm ausschließlich der Erforschung und dem Test von Festplatten und deren Parametern. Ermittelt werden die Leistungsdaten, d.h. Übertragungsraten, Zugriffsgeschwindigkeiten etc. der angeschlossenen Harddisks. Ergebnisse verschiedener Festplatten können gespeichert und verglichen werden. Unabhängig vom Einsatz eines Cachecontrollers oder Smartdrives werden die Werte durch zufälligen Zugriff auf alle Sektoren der Platte zuverlässig ermittelt.

Alle vier vorgestellten Programme laufen in der vorliegenden Shareware-Version ohne jegliche Einschränkungen. Als teuerstes Tool liegt aber selbst Systeminfo 2.01 mit 20 DM für die Vollversion noch innerhalb des Toschengeldrahmens und der Benchmarktest 6.0 ist gar Freeware !

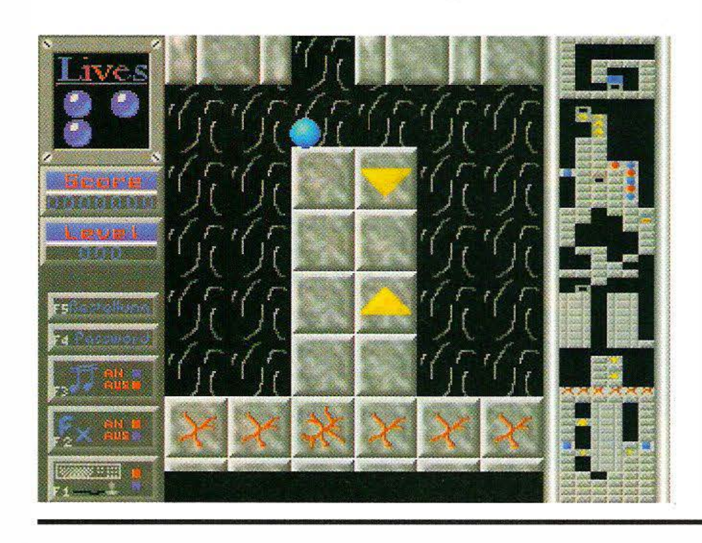
Dschump

Gummikugel unter Leistungsdruck

Der Ball hüpft hoch, der Ball hüpft weit, warum auch nicht, er hat ja Zeit. Doch wer bei diesem Spiel die Ruhe weg hat, geht vermehrt das Risiko ein, in den Abgrund zu stürzen.

Sinn und Handlung dieses Geschicklichkeitsspieles ist es, einen springenden Ball über ein Labyrinth von Steinplatten zum Ziel zu führen. Rechts und links der Bahn gähnt die absolute Leere, die jeden verirrten Ball aufsaugt. Aber auch die Steinplatten bergen so die eine oder andere Tücke. Richtungswechsel, Pulverisierungen, Level-Warps und ähnliches (40 verschiedene Steine) erschweren die ohnehin nicht einfache Aufgabe un-





gemein. Doch hat man nach anfänglichen Problemen den Dreh erst einmal richtig raus, fasziniert dieses Spiel im VGA-Modus und mit Soundunterstützung für mehrere Stunden. Der erhöhte Witz an der Sache wurde durch das ausgeklügelte und teilweise gemeine Leveldesign erreicht, so daß für leichte Gehirnschlingen bis zu schweren Geistesknoten keine Haftung übernommen werden kann. So kam es bei Testpersonen regelmäßig zu Störungen, wenn der ENDE-Stein nicht am Ende des Levels sichtbar wurde, da er sich irgendwo zwischendrin unter einem Deckstein, den man aus Bequemlichkeit nicht entfernt hatte, versteckte.

Fazit : Ein netter Zeitvertreib für all diejenigen, die sich für besonders geschickt und raffiniert halten, oder solche, die dies werden wollen.

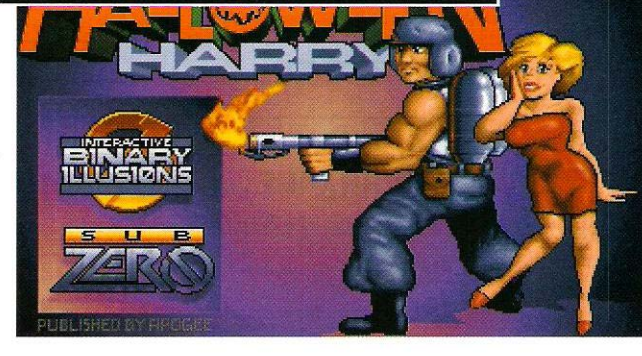
So - da haben wir nun die gesammelte Ladung Schlamassel! Jetzt ist es endgültig soweit, daß man ein Sharewareprodukt nur noch anhand des Preises von den kommerziellen Konkurrenten unterscheiden kann. Wie konnte es so weit kommen, daß erprobte Spieleveteranen wieder zur Shareware greifen und hingebungsvoll ihre Freizeit opfern? Welcher Hersteller hat hier versehentlich mit dem Prädikat Shareware hantiert?

Halloween Harry

Der glibbergrüne Schlamassel

APOGEE - ist der Schrei nach Revolution. Das wohl bekannteste Unternehmen dieser Branche, das zuvor mit Produkten wie Commander Keen, Duke Nukem, Monster Bash, um nur einige zu nennen, einen Spielehit nach dem anderen veröffentlichte, stellte nun das neueste und perfekteste Werk vor - Halloween Harry. Konnte man sich erst vor zwei Monaten über Bio Menace (natürlich von Apogee) als Trendsetter bei Jump, Run & Shoot `em Up-Spielen begeistern, fällt nun ein großer Schatten auf den Markt und das Rampenlicht gehört allein....





Schneller als Harry kommt keiner! Die bildhübsche Diane kann seine Hilfe auch gut gebrauchen.

Harry !!

Der Notruf des Föderationsrates nach dem stahlhart durchtrainierten Einzelkämpfer verhallt nicht ungehört. Irgendwas war oberfaul - was das war, erfuhr Harry kurz darauf von seiner bildhübschen Vorgesetzten Diane im Besprechungsraum der Erdaußenstation "Liberty".
Aus dem Hyperraum war ein fremdartiges Raumschiff aufgetaucht und hatte vor knapp drei Tagen New York City angegriffen. Seitdem werden dort Menschen zusammengetrieben und in Laboratorien zu willenlosen Zombies verwandelt, deren Aufgabe es ist, den neuen, meist glibbergrünen Herrschern zu dienen und gesunde Menschen zu töten. Ein Ultimatum zur bedingungslosen Kapitulation der restlichen Menschheit wurde, zur Vermeidung der Exekution des gesamten Planeten, gestellt. Alle sofort eingeschleusten Agenten wurden bereits gefangen und genetisch modifiziert. Verbleiben genau noch zwölf Stunden, um der Gefahr Herr (Harry) zu werden.
Aber diese Situation, in der man normalerweise in Panik verfällt, ist genau die richtige Herausforderung für Harry. Mit ernster Miene und einem Flammenwerfer begibt er sich zum Nervenzentrum des Gegners, dem zum Hauptquartier umgewandelten World Trade Center. Mit Hilfe von Funkanweisungen von Diane und seinem überdurchschnittlichen Überlebenswillen steht die Säuberung jedes einzelnen Stockwerkes an. Gefangene, noch menschliche Wesen, müssen befreit, heimtückische Fallen umgangen

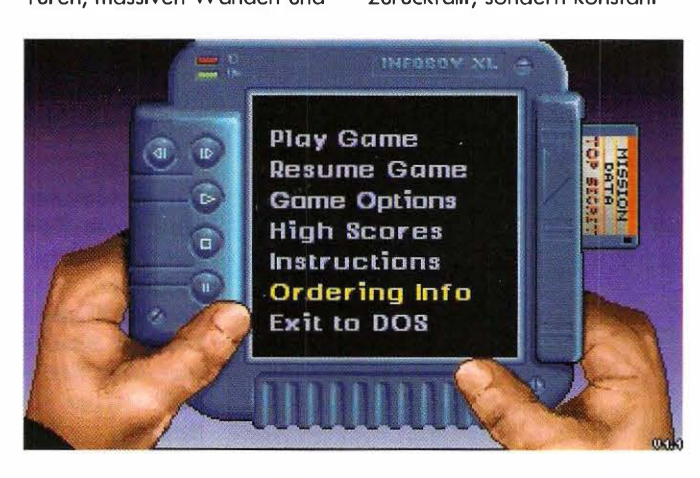


"Schau mir in die Augen, Grüner!" - Der Vorspann ist hervorragend, aber die Qualität der Grafik bleibt auch nach dem Intro noch sehr hoch.

und Zombies sowie allerlei eingesetzte außerirdische Schmusetierchen zerstört werden. Mit den an Waffenautomaten zu erhaltenden Raketen, Munition, Handgranaten und Sprengsätzen stellt dies, solange das nötige Kleingeld nicht ausgeht, eine lösbare Aufgabe dar. Doch Vorsicht ist geboten! Jeder erlegte Gegner gibt nur einmal Geld. Kommt man in die Verlegenheit, einen Weg öfters begehen zu müssen, stellt man mit Entsetzen fest, daß durch die Gabe der Regeneration von Zombies der Weg immer wieder eine Gefahr und vor allem Munitionsverbrauch darstellt. (Und ist erst mal das eigene Waffenarsenal erschöpft, ist Harry 100%ig erledigt!) Das rettende Tor zum nächsten Level öffnet sich erst, nachdem man alle Gefangenen aus den Büros, Fluren und Geheimzimmern befreit hat. Wäre alles so offensichtlich wie es das Radar am Handgelenk anzeigt, würde man nicht ständig an geschlossenen Türen, massiven Wänden und versteckten Gängen verzweifeln, bis man endlich, in der Shareware als Endkampf, dem Superdroiden den Strom ausknipst.

Faszination, VGA Grafik, Sound, Einfallsreichtum und Spannung. Alles, was ein Spiel braucht. Allein das Intro, das von Origins Wing Commander stammen könnte, ist ein Erlebnis. Animierte Sequenzen führen den Spieler filmartig in Umgebung und Geschehen ein, bevor er sich allein mit Joystick (Tastatur) behaupten muß. Das Bemerkenswerte ist die erreichte Grafikqualität, die auch nach dem Intro nicht auf den so beliebten und einfacher zu programmierenden EGA-Modus mit 16 Farben zurückfällt, sondern konstant mit 256 Farben und detailreichen Bildern aufwartet. Dabei wird nicht auf sauberes Scrolling in verschiedenen Ebenen und flüssigen Bewegungsablauf verzichtet. Harry und seine Waffen lassen sich einfach und genau steuern. Dem Spiel mangelt es aufgrund der ausgeklügelten Levelgestaltung trotz dringend notwendiger Gewandheit mit dem Joystick nicht an Situationen, in denen man den Finger vom Feuerbutton nehmen muß, um die grauen Zellen zu aktivieren.

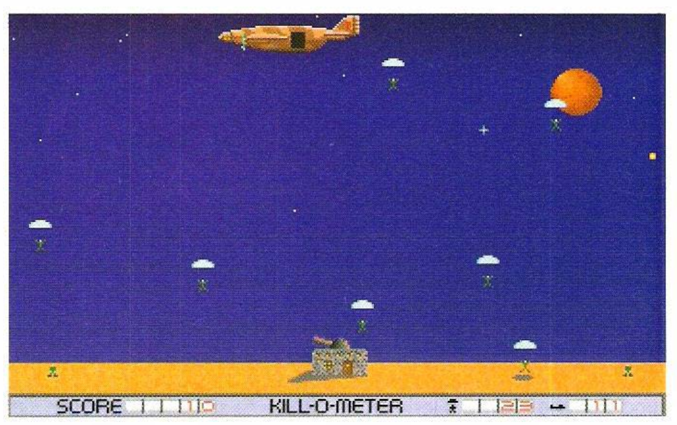
Zusammenfassend gesagt, gewinnt man den Eindruck, daß eine Qualitätssteigerung im Bereich der Shareware eigentlich nicht mehr möglich ist. Bleibt die Frage - handelt es sich hier um eine einmalig gute und günstige Publikation oder läutet dieses Produkt eine Epoche von preisgünstigen Spitzenspielen ein? Viel wird davon abhängen, ob der hier betriebene Aufwand (installiert 3.5MB) sich auf die Zahl der bestellten Vollversionen merklich auswirkt. Für die angesetzten 59.- DM der Vollversion mit vier eigenständigen Szenarien, untergliedert in jeweils mehrere Levels, kann man Halloween Harry wirklich getrost auf die Wunschliste setzen!



Night Raid

Luftlandung im Kugelhagel

In der Wüste, fernab von der Heimat, ist das einzige, was zwischen einer Invasion von Fallschirmjägern und dem vertrauten Quadratkilometer Sand steht, Ihr Geschützstand mit einer dezenten 32mm Kanone! Strategisch weder bedeutend noch taktisch besonders vorteilhaft, gilt es, alle ankommenden Gegner vor Erreichen des sicheren Grundes vom jeweiligen Fallschirm zu trennen, das Transportflugzeug zur Notlandung zu zwingen oder auf eine andere Art dafür Sorge zu tragen, daß niemand die wohlverdiente Pizzalieferung in den Zwischensequenzen stört. Um konkrete Zahlen zu nennen: Bis zu zwei Überlebende des Massakers sind ungefährlich, da diese sofort von einem UFO abgeholt werden - ab drei wird die Sache wirklich brenzlig. Diese beginnen dann mit der Stürmung des Geschützstandes und jagen diesen kunstgerecht in die Luft. Die ganze Sache als einfach abzustempeln, ist jedoch verfrüht. Begrenzte Munition, schnelle Jagdflugzeuge und Raketen erschweren das Vorhaben! Während der Installation erkennt das Programm automatisch die vorhandene Hardware - hoffentlich einen 386SX mit VGA-Karte - und gibt dementsprechend Ressourcen wie den Sound frei. Wäre dieses Spiel nicht gerade allzu ideal, um angestaute Aggressionen abzubauen, könnte man Handlung und Grafiken als makaber bezeichnen. Hätte es für den Autor wirklich ein Problem dargestellt, anstatt menschenähnlicher Wesen irgendetwas anderes an die Fallschirme zu hängen? Reicht die Tagesschau nicht mehr aus? Dennoch, abseits der moralischen Bedenken handelt es sich hierbei um ein ganz zufriedenstellendes Ballerspiel für den Feierabend.



Operation "Dessert" Storm - Zuerst gibt's Wüstenkampf, zum Dessert dann Pizza.

Sango Fighter

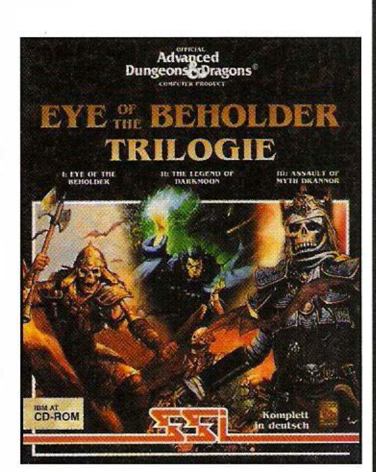
Mongolischer Kampfkoloß

Am Anfang war Street Fighter, dann kam Street Fighter II, irgendwann kommt Street Fighter III, IV und V. Doch die historischen Wurzeln jener starken Kämpfer mit teilweise übernatürlichen Eigenschaften finden sich bereits vor mehreren hundert Jahren in Stammesstreitigkeiten des Mongolenvolkes. Den Thron hat unrechtmäßig ein übler Kerl namens Cao Cao an sich gerissen und die Aufgabe eines jeden traditionsbewußten Einzelkämpfers ist es nun, dieses Unrecht ungeschehen zu machen. Doch wie das in der großen Politik schon immer war, kommt man an den Chef erst heran, wenn man sich seiner kampferprobten Generäle siegreich entledigt hat. Kleine Handwaffen wie Speere und Schwerter sowie unfaire Schläge oder magische Tricks stehen zur Verfügung. Wie auch in Street Fighter besitzt jeder Charakter eigene besondere Talente und Schwächen, die man geschickt einsetzen muß, um die Spur einer Chance zu haben.
Das ganze Spiel bietet neben einer äußerst gelungenen grafischen Aufmachung mit Hintergrundscrolling und sauberer Animation drei verschiedene Spielmodi. Zum einen kann man sich einen Gegner auswählen, um ihn im "Freundschafts"-Kampf zu unterwerfen - sozusagen ein Trainingsmodus. Zweitens, und das ist ein echter Pluspunkt, läßt sich diese Kampfsportart gegeneinander, also zu zweit ausüben. Drittens kann man in den sogenannten "Story Mode" einsteigen und die Geschichte eines frischen Mongolenfighters mitverfolgen. An den verschiedensten geografischen Orten begegnet er dann seinen Gegnern. Qualität hat aber auch so seinen Preis, was hier das Aus für 286er-Besitzer bedeutet. Das Spiel benötigt, um voll zur Geltung zu kommen, mindestens einen 386er mit VGA-Karte, 554KB freien Hauptspeicher und 32KB XMS. Dafür erhält man im Gegenzug ein allumfassend gu-tes Spiel mit ansprechendem Gameplay und langanhaltender Motivierung. Die in der Shareware-reversion von sechs auf zwei Gegner beschränkte Auswahlmöglichkeit reicht allemal für langanhaltendes Spielvergnügen. Fazit: Mit Sango Fighter liegt uns das beste Spiel dieses Genres auf dem Sharewaremarkt vor und ist als solches uneingeschränkt empfehlenswert.



Saubere Animationen und grandioses Scrolling machen Sango Fighter zur Konkurrenz für Full-Price-Spiele.

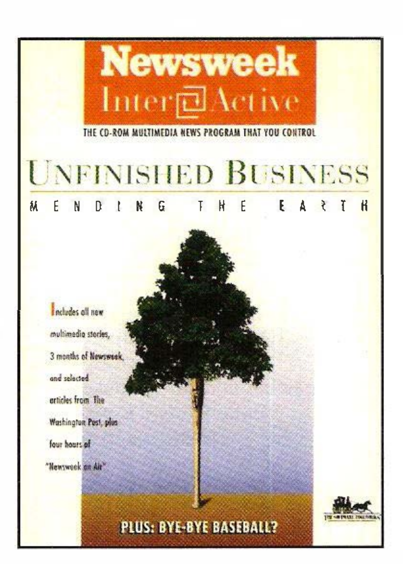
Eye Of The Beholder



Obwohl sich bereits abzeichnet, daß in Zukunft wohl verstärkt eigenständige CD-ROM-Produkte auf den Markt gebracht werden, sind die kompletten Konvertierungen immer noch vorhanden. Neuestes Beispiel: Die Eye Of The Beholder-Saga wurde nun auf eine CD gepreßt. Wem also noch ein Teil fehlt, der kann sich gleich diese CD zulegen und erhält die beiden anderen Episoden quasi gratis. Ansonsten wurde an Eye of the Beholder, The Legend of Darkmoon und Assault on Myth Drannor nichts geändert, so daß Besitzer der Diskettenversionen keinen Blick riskieren müssen. Die beiden ersten Folgen laufen auf einem 286er, für den dritten Teil wird hingegen ein 386er empfohlen.

System: CD-ROM, 286er, VGA
Preis: ca. DM 120.-
Erhältlich: November '93

Newsweek Interactive



Diese brandneue Multimedia-CD bietet zwölf Ausgaben der "Newsweek", ausgewählte Artikel der Washington Post und vier Stunden der Sendung "Newsweek on Air". Wie bei vielen Anwendungen dieser Art kann man nach Stichwörtern suchen, Audio- und Videosequenzen lockern die Texte gekonnt auf und Titelthemen werden speziell aufbereitet. Interessierte CD-ROM-Besitzer mit sehr guten Englischkenntnissen werden Newsweek Interactive bestimmt zu schätzen wissen, allerdings ist in Deutschland die angesprochene Zielgruppe doch sehr klein.

System: CD-ROM, 386er, SVGA
Preis: ca. DM 150.-
Erhältlich: November '93

Strike Commander



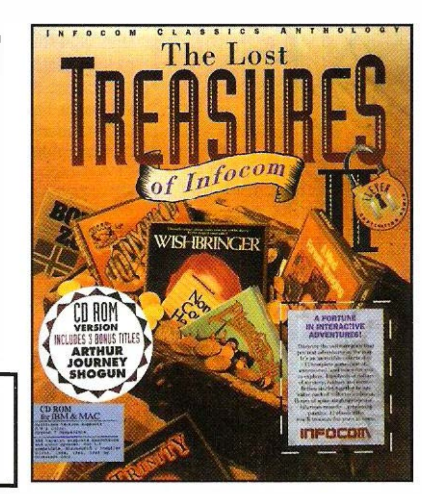
Lange erwartet, bald da: Strike Commander auf CD-ROM!



Von vielen wird die Umsetzung der Diskettenversion bereits mit großer Spannung erwartet. Auf der Comdex in Chicago wird das neue CD-ROM-Produkt nun in Zusammenarbeit mit Toshiba vorgestellt. Das besonders schnelle Doublespeed-Laufwerk 3401-E wird dem Softwareriesen Origin zur Verfügung gestellt, um ihr stärkstes Actionspiel auch richtig in Szene setzen zu können. Strike Commander hat auf CD-ROM neben den 41 normalen Missionen auch die 21 Aufgaben der Tactical Operations zu bieten. Außerdem wurden neue Musikstücke integriert, die im besten Midi-Sound aus den Boxen schallen. Man darf gespannt sein, vor allem, weil auch noch die künstliche Intelligenz der feindlichen Widersacher verbessert wurde. Für Besitzer der Diskettenversion wirft sich natürlich eine Frage auf: "Wird es einen Upgrade-Service geben?" Aber klar, gegen einen bis jetzt noch nicht definierten Aufpreis wird man die Disketten- gegen die CD-ROM-Version eintauschen können. Da könnten sich einige Hersteller ein Beispiel nehmen!

System: CD-ROM, 386er, VGA
Preis: ca. DM n.B.
Erhältlich: Dezember '93

The Lost Treasures Of Infocom 2



Infocom is back! Obwohl man mit Return To Zork neuerdings eine ganz andere Schiene fährt, erscheint in den nächsten Tagen ein zweiter Teil zur beliebten Lost Treasures-Reihe. Echte Prunkstücke wie Bureaucracy, Trinity, Wishbringer und Seastalker werden jedem Softwareveteranen sicherlich noch ein Begriff sein. Insgesamt befinden sich elf Adventures auf dieser CD-ROM, wenn man die drei Bonusspiele Arthur, Journey und Shogun einmal außer acht läßt. Grafikverwöhnte Abenteurer sollten aber dringend vorgewarnt werden: Infocom hat in der Vergangenheit lediglich Text-Adventures herausgebracht.

System: CD-ROM, 286er, CGA
Preis: ca. DM 150.-
Erhältlich: Dezember '93

Terminator 2 Chess Wars - Judgement Day

Als Diskettenversion fiel diese ungenügende Schachversion im Schatten des Terminators bereits durch, der CD-ROM-Version sollte es allerdings nicht anders gehen. Das Spiel wurde überhaupt nicht verändert, d. h. Terminator 2 Chess Wars - Judgement Day kann in der CD-ROM-Version nur als Festplattenschoner verwendet werden. Damit diese Fassung nicht ganz so schlecht wegkommt, haben die schlauen Programmierer als Bonusspiel noch Grandmaster Chess auf die CD gepackt. Ob das allerdings einen Kaufanreiz bietet? Wir meinen nein!



Terminator Chess Wars ist als CD-ROM-Version nicht viel besser als auf Diskette.

System: CD-ROM, 386er, VGA, SVGA
Preis: ca. DM 130.-
Erhältlich: November `93

Rebel Assault

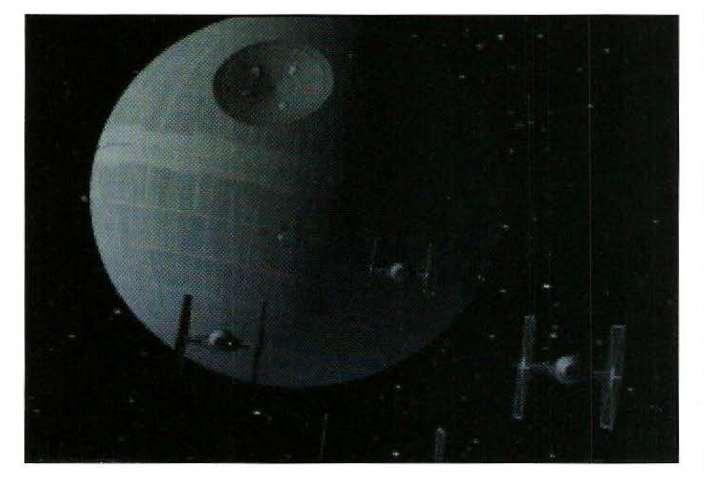
Möge das CD-ROM mit Euch sein!

The 7th Guest und Dracula Unleashed waren bislang die einzigen wirklich lohnenswerten CD-ROM-Produkte, die wenigstens revolutionäre Grafiken und ohrenbetäubenden Sound bieten konnten. Hinter dem Spielspaß versteckte sich aber oft nur die Begeisterung über die technische Realisation, so daß man schon nach einigen Spielstunden die Lust an ihnen verlor und sie nur noch als wunderschöne Grafikdemo mißbrauchte. Da kommt ein Spiel wie Rebel Assault gerade recht, das der Konkurrenz zeigt, daß sich Gameplay, Grafik und Sound doch unter einen Hut bringen lassen.

Erste Hoffnungsschimmer tauchen schon beim ersten Einlegen der CD auf. Keine Installation? Läßt sich Rebel Assault etwa komplett von CD spielen? Ganz richtig, Rebel Assault verzichtet nämlich völlig auf ein riesiges Steuerprogramm auf Festplatte, so daß man nicht gezwungen ist, erst einmal Speicherplatz in astronomischer Höhe freizuschaufeln, nur um ein Spiel von "CD" genießen zu können. Das ist doch schon einmal der richtige Weg, oder? Betrachtet man die übrigen Systemanforderungen, so schreit Rebel Assault geradezu nach einem schnellen 486er mit Doublespeed-Laufwerk, doch tut es ein 386DX mit Singlespeed-CD-ROM auch. Dann kommt man aber auch nicht in den vollen Genuß dieses wahrlich einzigartigen Spiels. In puncto Soundkarte wird die mittlerweile übliche Bandbreite unterstützt, allerdings sollten Besitzer einer General-Midi-fähigen Karte gleich vorgewarnt werden, denn sämtliche Musikstücke und Soundeffekte wurden direkt aus dem Film digitalisiert, so daß die evtl. vorhandene High-End-Hardware nicht genutzt werden kann.

Die Story von Rebel Assault basiert auf den hinreichend bekannten Star Wars-Filmen, die jeder echte Cineast mindestens einmal in seinem Leben gesehen hat. Man übernimmt die Rolle eines unerfahrenen Rebellen, der im Laufe des Spiels phantastische







Aller Anfang ist schwer

Rebel Assault wirft den Spieler nicht einfach in die unendlichen Weiten des Alls, sondern bildet ihn langsam, aber sicher zum Top-Piloten aus. Material- und Personalverluste können sich die Rebellen beim besten Willen nicht leisten. Die erste Mission besteht darin, einen Canyon möglichst unversehrt zu durchfliegen und damit seine Qualitäten unter Beweis zu stellen. Dabei muß man nicht nur einem vorgegebenen Weg stupide folgen, sondern sich oft entscheiden, ob man nun links oder rechts an einem Berg vorbeifliegen möchte.



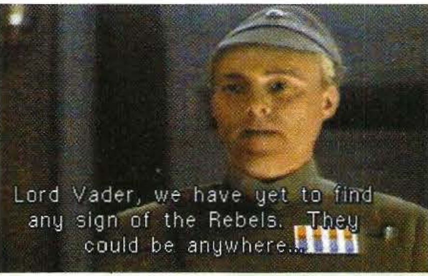






Die Zwischensequenzen

Rebel Assault kann mit wunderschönen Zwischensequenzen aufwarten, die zum größten Teil aus den Filmen stammen. Fast jede Szene wurde digitalisiert und dann nachbearbeitet, um den hohen Qualitätsansprüchen gerecht zu werden. Das Resultat ist eine einzigartige Atmosphäre, die dem Spieler das Gefühl gibt, selbst Mitglied der Rebellen zu sein. Die brillanten Sprachausgaben wurden sauber digitalisiert und üben einen besonderen Reiz auf den Spieler aus.





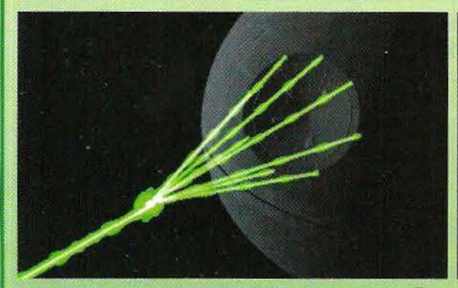
Bevor es zur Evakuierung und zum Kampf auf Hoth kommt, darf man ein kurzes Gespräch zwischen Darth Vader und einem Untergebenen verfolgen. Hervorragend: die saubere Sprachausgabe!







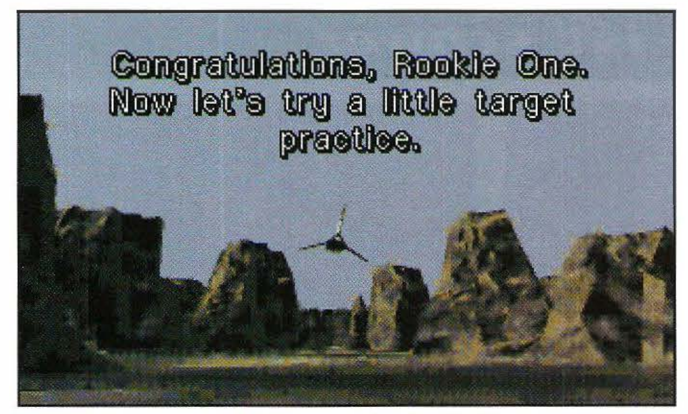
Der Kampf auf Hoth ist nicht zu gewinnen. Man kann lediglich ein wenig Zeit herausholen, um eine schnelle Evakuierung möglich zu machen. Wie im Film beschützt ein gewaltiges Lasergeschütz die flüchtenden Schiffe.







Eine schreckliche Szene aus dem ersten Teil der Star Wars-Saga. Alderaan, der Heimatplanet von Prinzessin Leia, wird Opfer eines entsetzlichen Experiments. Der Todesstern stellt seine Macht unter Beweis!



Am Ende einer Mission wird ein Paßwort ausgegeben, mit dem man immer wieder starten kann.

Abenteuer erlebt; immer mit dem Ziel vor Augen, für die gerechte Sache zu kämpfen und dem Imperium die Stirn zu bieten. Wer die Filme in sich hineingeschlungen hat, wird zahlreiche Szenen wiedererkennen, aber auch auf vollkommen neue Sequenzen stoßen. Auf diese Weise bleibt Rebel Assault für hartgesottene Fans und unkundige Neulinge gleichermaßen interessant.



Die Eiswüste Hoth






Die Eiswüste Hoth ist ein grafischer Leckerbissen. Die imperialen Läufer bahnen sich unaufhaltsam ihren Weg, und das Ziel des Piloten besteht nun darin, die Ungetüme irgendwie zur Strecke zu bringen. Exakt 100 Salven halten diese stählernen Biester aus, so daß man schon zahlreiche Anflüge benötigt, um einen weiteren Sieg für die Rebellen zu erringen.

X-Wing für CD-ROM?

Viele Fans vom knapp acht Monate alten X-Wing werden sicherlich fragen: "Ist Rebel Assault der Nachfolger zu X-Wing? Handelt es sich um X-Wing für CD-ROM?" Klare Antwort: Nein! Es liegt zwar die gleiche Story zugrunde, aber von einem Nachfolger kann man auf keinen Fall sprechen. X-Wing geht eher in die Richtung Simulation und Rebel Assault ist ein rein-rassiges Action-Spiel, wie es auch in der Spielhalle stehen könnte. Eindeutiges Indiz

Kampf gegen Stormtroopers

Wer jetzt denkt, daß Rebel Assault nur atemberaubende Weltraumaction à la X-Wing zu bieten hat, liegt falsch. Rebel Assault ist mehr. Nachdem die imperialen Läufer auf dem Eisplaneten Hoth aufgehalten wurden, muß der Pilot aufgrund eines technischen Defekts notlanden und lediglich mit einem Handlaser bewaffnet versuchen, einen Stützpunkt der Stormtroopers zu durchqueren. Die weißen Fieslinge tauchen dabei blitzschnell aus einem Hinterhalt auf und nur unmenschliche Reaktionen können den Spieler vor dem vorzeitigen Aus retten.




Die Zwischensequenz vor dem Actionspektakel im Inneren der Höhle gehört zum besten, was man je auf CD-ROM gesehen hat. Diese wurde allerdings nicht digitalisiert, sondern Byte für Byte von gewieften Programmierern entwickelt.





dafür ist die Tatsache, daß man seinen Raumjäger nur in sehr eingeschränktem Maße unter Kontrolle hat, d. h. eine automatische Steuerung gibt die grobe Richtung vor und der Spieler muß lediglich die letzten Korrekturen übernehmen, um beispielsweise einem Asteroiden auszuweichen. Auf diese Weise bleibt der Spielspaß an der Höchstgrenze und der Computer muß sich nicht mit unnötigen Berechnungen aufhalten, die das Spiel nur sehr viel langsamer machen würden.

Die Spielbarkeit

Viele haben mittlerweile enttäuscht hingenommen, daß man bei CD-ROM-Spielen nur interaktiv in die fest vorgegebene Handlung eingreifen kann. Daß dies ein Trugschluß ist, stellt Rebel Assault mehr als deutlich unter Beweis. Es wäre ja auch wirklich langweilig, wenn man nur Befehle à la "fliege nach links und schieße anschließend nach rechts" eingeben könnte. Nein, bei Rebel Assault nimmt man selbst das Ruder bzw. den Joystick in die Hand und nimmt aktiv am Geschehen teil. Hier liegt allerdings auch der einzige Knackpunkt: die verschiedenen Raumjäger lassen sich nur sehr unpräzise steuern und man muß schon einige Stunden investieren, um die Steuerung vollkommen in den Griff zu bekommen. Das gleiche gilt für die Zielautomatik. Zwar erscheint ein beruhigendes "locked" auf dem Bildschirm, sobald man einen TIE-Fighter im Visier hat, doch verschwindet diese Meldung meistens so schnell wie sie erschienen ist. Die Folge ist zu Beginn ein unkontrolliertes "Gerühre", mit dem man nur selten zum Erfolg kommt. Wer jedoch Zeit und Lust hat, zahlreiche Trainingseinheiten vor dem Bildschirm zu absolvieren, den wird dieser Punkt kaum stören.

Das Asteroidenfeld



Satte Action ist in den Asteroidenfeldern geboten. Lange Trainingseinheiten sind zwingend notwendig, um Erfolg zu haben.

Im Asteroidenfeld trennt sich die Spreu vom Weizen. Zwar gibt ein Autopilot den ungefähren Weg vor, doch die letzte Feinregulierung muß man selbst übernehmen. Dazu kommen dann noch die zahlreichen TIE-Fighter, die dem Piloten das Leben schwermachen und oft vom eigentlichen Ziel - das Asteroidenfeld unbeschadet zu verlassen - ablenken. Zu groß ist die Versuchung, die hinterhältigen Gegner mit einem Treffer außer Gefecht zu setzen.



And the winner is: Rebel Assault

Rebel Assault läßt alle Mitbewerber auf dem Sektor CD-ROM geradezu lächerlich aussehen. Angefangen bei der herausragenden Grafik, über den hinreißenden Sound bis zum gelungenen und für CD-ROM einzigartigen Gameplay, kann Rebel Assault mehr als überzeugen. Gleichzeitig hat LucasArts mit diesem Spiel die Meßlatte für zukünftige Spiele höhergelegt, so daß man sich durchaus auf die Neuerscheinungen der nächsten Wochen und Monate freuen darf. Eine neue Ära der Computerspiele zeichnet sich ab!

Oliver Menne ■

Training auf Endor







Kurz vor der letzten Schlacht muß sich der Spieler noch einmal einem letzten Training unterziehen. Der grüne Planet im Yavin-System bietet wieder herrliche Übungsmöglichkeiten. Mit atemberaubender Geschwindigkeit zischt der X-Wing durch die tiefen Schluchten und man muß ganz nebenbei auch noch einige Zielobjekte aus der Welt schaffen. Eine der schwierigsten Aufgaben im ganzen Spiel.

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 0 MB	Roland
CD 400 MB	General Midi
MEM 580 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- keine Diskettenversion geplant.

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 119,-

HERSTELLER
LucasArts

Mad Dog McCree

A Blaze of

Aus Spielhallen ist die Idee bereits hinlänglich bekannt: Als Westernheld greift man mit dem eigenen Colt in den Verlauf einer Halunkenstory ein. Jetzt landet eine Variante dieses Ballerspektakels auch in Ihrem Wohnzimmer.

Der Hersteller American Laser Games demonstrierte schon vor zehn Jahren durch Automatenspiele mit eingebauter Laser Disk, was heute unter Multimedia verstanden wird. Auf der schallplottengroßen Bildplotte waren zahlreiche Videoclips untergebracht, die dem Spieler vortäuschten, in einem tatsächlichen Spielfilm eingreifen zu können. Einer der bekanntesten Laser Disk-Automaten trug den Namen Mad Dog McCree und er versetzte den Spieler mitten in den Wilden Westen, wo er in zahlreichen Schießduellen mit Schurken und Banditen seine Schnelligkeit und sein Augenmaß auf die Probe stellen konnte. Der Spielautomat verfügte neben einer meterhohen Filmleinwand auch über einen "echten" Trommelrevolver, was dem Spiel einen ganz besonderen Reiz verlieh. Bei der PC-Version von Mad Dog McCree mußten natürlich zahlreiche Einschnitte vorgenommen werden: Zum einen wurde die Auflösung der Videoanimationen auf ein PC-verträgliches Maß reduziert, zum anderen greift der Spieler nicht mehr wie seinerzeit beim Spielautomaten auf einen Plastikrevolver, sondern auf die vertraute Computermaus zurück.



Wie der gleichnamige Spielautomat: Mad Dog McCree hat grafisch viel, aber spielerisch wenig zu bieten. Trotzdem macht es zumindest für einige Zeit eine Menge Spaß.

Die Story

Schauplatz der pulverdampfenden Geschehnisse ist eine kleine Wildwest-Stadt, wie sie jeder aus Hunderten von Westernfilmen kennt. Ein Saloon, ein Gefängnis und eine Bank gehören ebenso zur Serienausstattung wie die obligatorische Schurkenbande, die mit gelegentlichen Überfällen auf den Saloon, die Bank oder eben das Gefängnis das Wildwest-Leben erst so richtig lebenswert macht. Als Fremder auf Durchreise, der nach reichlich Flaschenschießen natürlich genug Erfahrung im Umgang mit seinem Smith&Wesson hat, werden Sie angeheuert, die Stadt von dem Griff der Banditen zu befreien. Der berüchtigte Schurke, der die Stadt terrorisiert und zu allem Übel auch noch den Bürgermeister und dessen liebliche Tochter in seiner Gewalt hat, ist kein geringerer als der skrupellose Mad Dog McCree. Der örtliche Sheriff wurde kurzerhand in sein eigenes Gefängnis gesperrt und auch sonst ist alles in der Hand von McCrees Gefolgsleuten. An jeder Straßenecke und in jedem Schuppen warten schießwütige Banditen auf Sie und es gehört schon eine sehr lockere Kanone (aber kein bißchen Grips) dazu, den Bürgermeister und seine Tochter aufzuspüren und zu befreien.

How tough are you?

Ihr erster Weg führt Sie in den Saloon, wo Sie der Barkeeper gleich unterrichtet, daß sich hier ausschließlich McCrees Leute herumtreiben. In dem Spiel wird nicht lange gefackelt: Schon nach wenigen Sekunden Videosequenz muß Ihr Colt sprechen. Mit dem Mauscursor nehmen Sie die fünf Schurken einen nach dem anderen aufs Korn. Nur wenn Sie schneller waren als Ihre Gegner, überleben Sie und der Barkeeper die Schießerei. Als Belohnung erhalten Sie die Schlüssel für die Zelle, in der der Sheriff seine Stunden fristet. Der wiederum verrät, nachdem Sie ihn befreit haben, wo Sie Ihre Suche fortset-

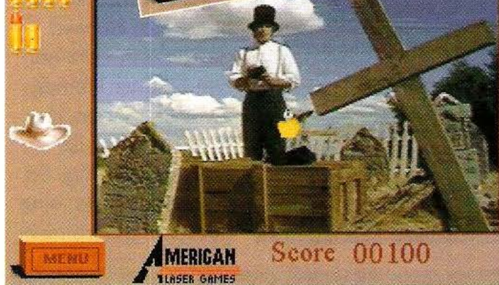
Glory...

zen sollen. Und so weiter und so fort - viel Spielraum zu eigenständigem Handeln wird in Mad Dog McCree nicht gerade gelassen. Gefragt ist lediglich eine schnelle Hand und ein gutes Auge.
Die Bedienung ist unglaublich simpel: Mit der Maus bewegen Sie ein Revolver-Symbol über den Bildschirm und wenn Sie den Zeitpunkt für richtig befinden zu schießen, feuern Sie mit der linken Maustaste. Der Trommelrevolver wird mit der rechten Maustaste nachgeladen. Trotz der Einfach-Handlung sollten Sie nicht wahllos in die Menge feuern: Registriert wird ein Schuß nur dann, wenn einer der Schurken auch zum Halfter greift, außerdem sind die Bösewichte auch stets fair genug, nicht gleichzeitig auf Sie zu feuern. Es gilt, den Videoclip aufmerksam zu verfolgen und auf die Handbewegungen jedes einzelnen Banditen zu achten. Wer zuerst zieht, muß auch zuerst ins Visier genommen werden. Eine falsche Mausbewegung oder eine zu träge Reaktion wird mit Abzug eines Ihrer drei Leben bestraft. Ebenso wird auch das versehentliche Erschießen eines unbeteiligten Passanten geahndet.
Die Einschnitte, die bei der PC-Version bei Grafik und Sound gemacht wurden, werden durch eine gute Ausstattung abgemildert: Gespielt werden kann in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Greenhorns sollten sich in der Stufe "Deputy" versuchen, während erfahrene Cowboys mit ordentlich Kerben im Gürtel den "Marshall" anwählen können. Der Spielstand kann an jeder beliebigen Stelle abgespeichert und fortgesetzt werden. Außerdem steigert die Bewertung der eigenen Schießkünste in Punkten den Langzeitspaß.

Thomas Borovskis ■



Im Saloon entzückt die blanke Schulter der Bardame.



Im wilden Westen ein alltägliches Bild: der Totengräber bei der Arbeit.

Statement



Das wird aber auch langsam Zeit! Nachdem der Markt für echte CD-ROM-Entwicklungen seit The 7th Guest stagnierte, erscheinen rechtzeitig zu Weihnachten gleich drei davon. Mad Dog McCree hat Licht- und Schattenseiten: Wen die simple Boller-Handlung nicht weiter stört, bekommt ein Actionspiel, das immer wieder für Kurzweil sorgt (Auf langweiligen Parties ein absoluter Renner!). Andererseits reizt das Spiel zwar handelsübliche CD-ROM-Laufwerke, aber nicht den Rest der Hardware zufriedenstellend aus. Aus der SoundBlaster-Karte quietscht und klirrt es, daß einen berechtigte Angst um die Lautsprecherboxen befällt. Auch grafisch wurden einige Kompromisse eingegangen: Zwar ist der animierte Bildausschnitt angenehm groß, dafür sind die Videosequenzen aber teilweise sehr grieselig und verschwommen. Der innovative Charakter des Actionspiels darf natürlich nicht übersehen werden: Wer Ballerspiele liebt und sich für echtes Multimedia begeistern kann, dem wird Mad Dog McCree sicher gefallen.

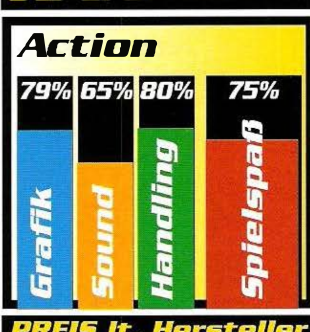


EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 0,5 MB	Roland
CD 600 MB	General Midi
MEM 512 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
Actionspiel rein auf CD-ROM

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
American Laser Games

Critical Path

Performance-Test

Schon seit gut zwanzig Jahren träumen Programmierer vom sogenannten interaktiven Film. Was auf den langsamen Röhrenrechnern ein Ding der Unmöglichkeit war, nahm vor gut zehn Jahren in amerlkanischen Spielhallen seinen Lauf. Mit Dragons Lair realisierte man das damals technisch Machbare, allerdings war es auch ein Musterbeispiel an schlechter Spielbarkeit.

Immer wieder machten mutige Programmierteams zaghafte Versuche, den Traum zu verwirklichen - doch der große Durchbruch blieb stets aus. Auch Critical Path ist ein Vertreter dieses Genres und wieder wurde bis an die technischen Grenzen gegangen: Ein bisher beispielloses Feuerwerk an Sound und Actionsequenzen holt aus dem Rechner das letzte MegaHertz heraus.

Starke Frauen ...

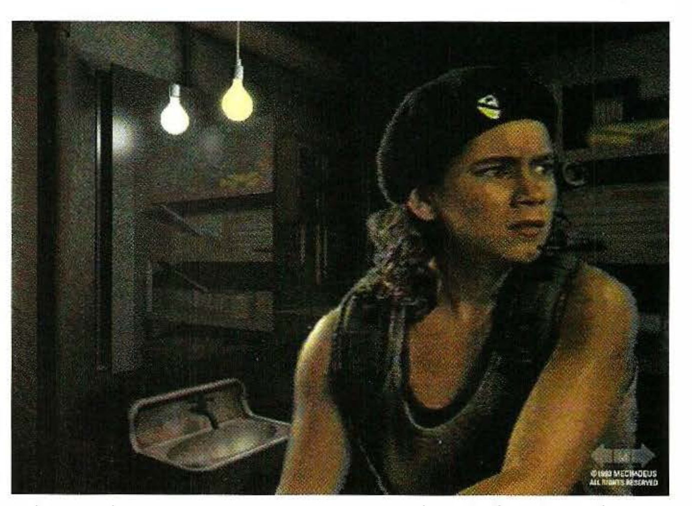
Critical Path spielt in einer postapokalyptischen Zeit, in der reiche Herrscher all ihre kranken Phantasien verwirklichen können. So wird der Hubschrauber eines Söldnertrupps kurzerhand vom Himmel geschossen - die beiden Söldner können zwar überleben, der Hubschrauber ist aber flugunfähig. So macht sich Kate, eine hübsche, gut trainierte Kämpferin auf den Weg, ein kleines aber wichtiges Ersatzteil zu suchen - zufälligerweise genau in der Fabrik, von der aus sie beschossen wurde! Der Spieler übernimmt nun keineswegs den Part Kates, sondern den des Piloten, der sich in einen kleinen Kontrollraum der Fabrik geschlichen hat. Von hier aus versucht er, Kate durch die Anlage zu leiten und ihr bei allen Widrigkeiten zu helfen. Der kranke Geist des General Minh hat sich einiges einfallen lassen, um die Gebäude hübsch einzurichten: an vielen Stellen sind fernsteuerbare Waffen und Fallen versteckt, die nur zu dem Zweck errichtet wurden, das eigene genmanipulierte und apathische Gefolge zu quälen und zu töten. Gegen all diese Fallen und zombieartigen Menschen (von ihrem Herrscher liebevoll "Blutorangen" genannt) muß sich die schwach bewaffnete Kate zur Wehr setzen.

... irre Herrscher ...

Der Kontrollraum besteht aus einem Monitor, der die Sicht verschiedener Überwachungskameras und Kates Helmkamera anzeigt, einer Tastatur zur Kommunikation mit Kate und einem Kontrollpanel, mit dem sich die Anlagen der Fabrik steuern lassen. Das wichtigste



Der freundliche General Minh heißt seine Besucher willkommen.



Nicht Ripley, sondern Kate! Die Aufgabe dieser starken Frau ist aber genauso gefährlich.



Gemalt oder gescannt? Bei Critical Path sind kaum noch Unterscheidungen möglich, zumal die Bilder manchmal in 32768 Farben brillieren.

Instrument ist aber ein elektronisches Zahlenschloß, das der Aktivierung einiger sehr hübscher Waffen dient. Hiermit lassen sich Maschinengewehre, elektrische Stühle und vieles mehr Steuern, wobei aber zu bedenken ist, daß Kate genauso verwundbar ist, wie ihre Gegner auch. Der Kontrollraum ist übrigens nicht der einzige: auch der paramilitärische Herrscher sitzt an den gleichen Hebeln der Macht und versucht, Kate das Leben möglichst schwerzumachen (und auszulöschen). Was dieser von der ganzen Angelegenheit hält, wird schnell klar: über den Bildschirm übermittelt er eine Botschaft, in der er Kate in seinem "Palast" willkommen heißt und sich eine möglichst aufregende Jagd wünscht - Langeweile scheint sein größtes Problem zu sein. Darauf weist auch sein Notizbuch hin, das der Spieler im Kontrollraum findet. Immer neue Ideen läßt sich der an einen südamerikanischen Diktator erinnernde Minh einfallen, um seine Untergebenen auf möglichst kurzweilige Art zu quälen. Immerhin erfährt man durch das Notizbuch einiges über die Steuerung der Waffen, genügend Allgemeinwissen und Ausdauer beim Entziffern der Krakeleien vorausgesetzt. Kate bewegt sich weitgehend selbständig durch die Fabrik, die Möglichkeit der Kommunikation wird nur sehr selten verlangt. Hauptsächlich ist der Spieler mit dem Steuern verschiedener Apparaturen beschäftigt, um Kate den Weg zu ebnen. Gelingt dies nicht, da der Gegner angeschaltete Geräte unbemerkt wieder abgeschaltet hat oder nicht die richtige Taste gedrückt wurde, hat dies stets den gewaltvollen Tod der Heldin zur Folge, verschiedene Lösungswege sind nicht vorgesehen.

... eine explosive Mischung

Die Grafik ist das brillanteste, was jemals über den Monitor geflimmert ist: Gut vierzig Minuten Actionsequenzen in 32768 Farben, auch die wenigen unbewegten Bilder können mit dieser Pracht aufwarten. Zahlreiche Stuntmen gaben für die Szenen ihr Bestes. Auch der Sound setzt Maßstäbe, da neben der ständigen situationsabhängigen Hintergrundmusik auch eine glasklare Sprachausgabe zu hören ist. Um sich nicht mit hunderten von Super-VGA-Karten herumärgern zu müssen, haben sich die Programmierer eines einfachen und zukunftsweisenden Tricks bedient: Critical Path ist eine Windowsanwendung. Dieser wohl unumgängliche Kniff bringt aber auch die bekannten Nachteile mit sich: um dem Spiel die nötigen Systemressourcen bieten zu können, sollten wirklich alle Hintergrundanwendungen geschlossen werden, ein schneller Rechner mit 8 MB RAM zur Verfügung stehen und eine Beschleunigergrafikkarte dürfte auch nicht schaden. Von der unterstützten Auflösung 640 x 480 bleibt für die Filmeinlagen auch nicht viel übrig: 240 x 180 Pixel mißt der Monitor des Kontrollraums, auf dem sich alles abspielt. Dafür reicht aber immerhin bereits ein CD-ROM-Laufwerk einfacher Geschwindigkeit, um im 256-Farben-Modus flüssige Bilder zu liefern. Nicht umsonst findet sich auf der CD der dezente Hinweis, daß für optimale Performance die gesamte CD auf eine Festplatte kopiert werden sollte.

Fazit

Critical Path ist ein weiterer Schritt in Richtung interaktiver Film. Die Qualität des Programms läßt eigentlich keine Wünsche offen, nur wird leider das Abweichen vom Drehbuch stets mit dem Tod bestraft - ein Indiz dafür, daß die Speicherkapazität einer CD längst nicht für ein privates Hollywood ausreicht. Die Einflußmöglichkeit des Spielers hat im Vergleich zu seinen Vorgängern im Bereich interaktiver Film enorm zugenommen und hat mit Spielen wie Dragons Lair nichts mehr zu tun - auf der Innovationsskala erhielte Critical Path volle Punktzahl. Wegen der gewaltvollen Handlung gehört das Spiel aber eher in ältere Hände, vor allem die Abschlußszene, in der der Bösewicht mittels einer Rakete das Zeitliche segnet, ist mehr als fragwürdig.

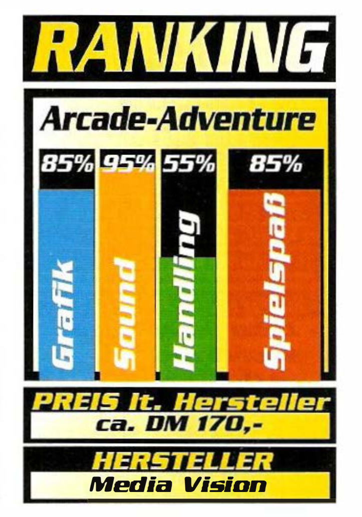
Harald Wagner ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 10 MB	Roland
CD 650 MB	General Midi
MEM 512 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- benötigt Windows
- benötigt 4 MB RAM

CD-ADVANTAGE
sehr gut



Tornado

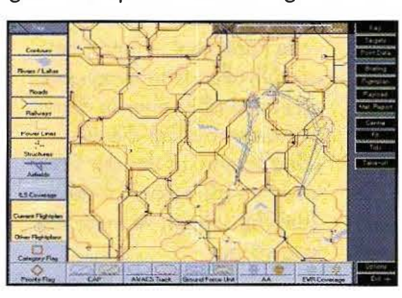
Wirbelwind

Ganz ohne spielerische Erweiterungen geht die CD-ROM-Version von Digital Integrations Tornado ins Rennen. Genau wie das gleichnamige Flugzeug, ist auch die Flugsimulation eine rein europäische Entwicklung.



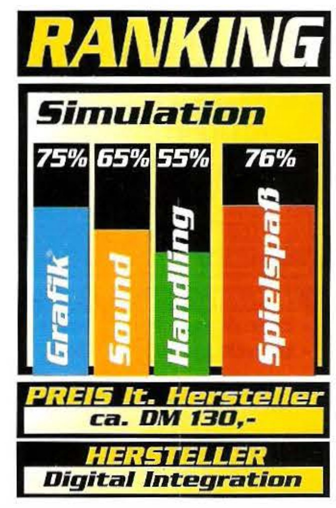
Bei der CD-ROM-Version von Tornado hat sich wenig geändert.

In Zusammenarbeit mit der British Aerospace und der Royal Air Force wurde diese Simulation entwickelt, die in Szene-Kreisen als die bisher realistischste gehandelt wird. Im Gegensatz zu den meisten anderen Simulationen wurde bei Tornado auf einen durchgehenden Handlungsfaden verzichtet. Im Mittelpunkt des Spiels steht ein Mission-Editor, mit dem der Spieler sich seine eigenen Einsätze konstruieren kann. In der Luft bekommt man die Realitätsnähe erschreckend genau zu spüren: Ohne eingehende Beschäftigung mit dem Handbuch und den Trainingsmissionen ist selbst im "Easy"-Modus nicht viel zu machen. Sehr interessant ist die Möglichkeit, Tornado über Modem oder Nullmodem mit einem Freund zu spielen. Wie bereits erwähnt, hat sich an der CD-Version von Tornado nicht allzu viel geändert. Einige Bugs wurden entfernt, ansonsten blieb alles beim alten. Um den Platz auf der CD richtig auszunutzen, wurden immerhin noch zehn Lieder des bisher separat erhältlichen Tornado-Soundtracks mit auf die Scheibe gepackt. Ein weiterer Vorteil gegenüber der Disketten-Version ist, daß die CD-ROM direkt gespielt werden kann und kein Platz auf der Festplatte verbraucht wird.



Thomas Borovskis ■





Return to Zork

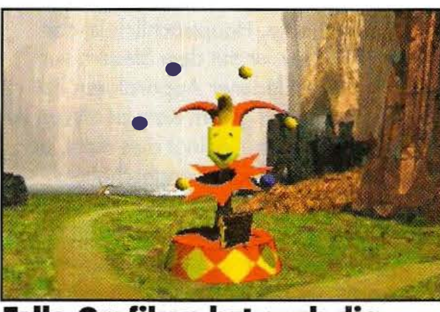
MPC-Rückkehr

Halbe Sachen haben die Spezialisten der Infocom Adventure-Schmiede schon immer verschmäht. Deshalb wurde nach der Disketten-Version von Return to Zork auch keine kreative Pause eingelegt, sondern munter an der CD-ROM-Fassung des Multimedia-Ereignisses gebastelt. Hauptverbesserung sind die 25 Audio-Tracks, die während des Abenteuers ertönen. Da die Disketten-Version die Ohren nicht so recht überzeugen konnte, wird erst durch den CD-Einsatz erkennbar, daß hier namhafte Profis am Soundtrack beteiligt waren. Indessen wurden die Mängel der MIDI- und Effektabteilung leider nicht behoben. So klingen die zahlreichen digitalisierten Sounds immer noch sehr primitiv.

Bei der Grafik verhält es sich ähnlich. Neben einem tollen Intro hält Return to Zork nun auch 3D-Animationen für Sie bereit. Wie schon bei der Giga-Rätselkiste, The 7th Guest, kann man sich nur auf fest vorgeschriebenen Pfaden bewegen, da die Sequenzen vorberechnet auf der CD gespeichert sind und nur noch abgespielt werden. Leider wurde auf einen SVGA-Modus verzichtet, der die Schauspieler und Videoeinspielungen sicherlich in ein besseres Licht gerückt hätte.

Trotz der genannten Mängel ist Return to Zork ein gebührender MPC-Auftakt für die ehemaligen Text-Akrobaten. Es bleibt abzuwarten, ob man bei den Nachfolgern aus den gemachten Fehlern lernt.





Tolle Grafiken hat auch die Diskettenversion zu bieten.

Thomas Brenner ■

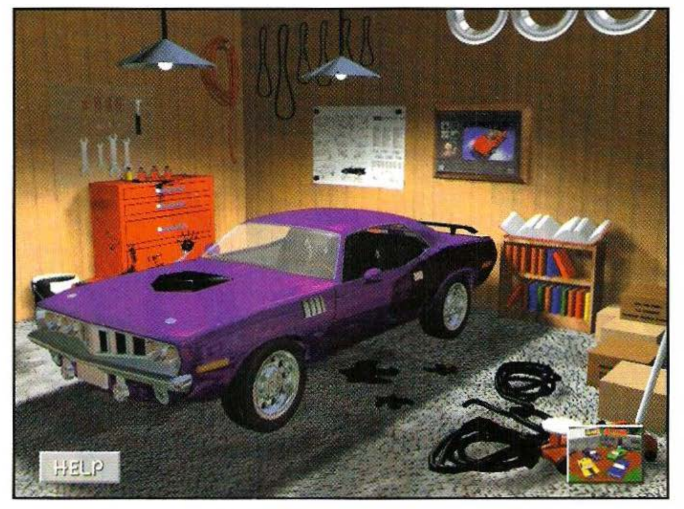


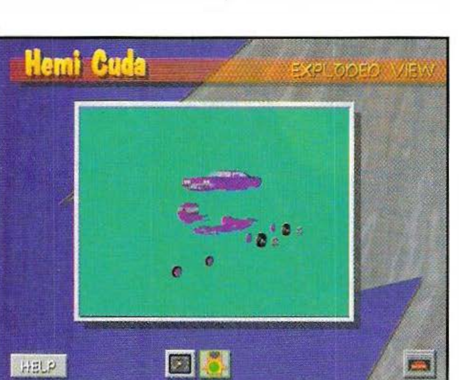
Revell Backroad Racers

Digital Tuning

Nach dem beeindruckenden Auftakt der Motor Stars von Revell bringen die Modellbauprofis schon nach zwei Monaten eine Nachfolger-CD auf den Markt. Doch leider konnten nicht alle Schwachpunkte des Vorgängers behoben werden.

Modellbauanleitungen im CD-ROM-Stil - nach ungläubigem Lächeln mußten auch Spötter beim Betrachten der Motor Stars eingestehen, daß dies der richtige Schritt zu einer neuen, zukunftsweisenden Technik ist. Wie es sich für ein Debüt gehört, hatte das Premierewerk des Modellbauriesen Revell dennoch mehrere Schwachpunkte. Diese waren zwar weniger im Bereich der Modellanleitung, dafür aber umso markanter in der "sensationellen" Fahrsimulation zu finden. Langweilige Streckenführung und "Zuckeldorstellung" führte dazu, daß eingeschworene Modellbauer nur selten zu einem Ausflug auf die digitale Rennstrecke überredet werden konnten.





Im Tuning Shop bekommen Sie die Teile für den obligatorischen Burn Out!



Augenfreuden! Animationen, wie sie nur von der CD-ROM kommen können.



Diesmal bietet Revell unterschiedlichste Fahrstrecken an.

Von Turboladern und Spoilern

Bei der neuesten Veröffentlichung der Build & Roce-Serie wurde fleißig an den genannten Schwächen gearbeitet. Zumindest was Grafik und Streckenführung anbelangt, haben sich die Programmierer schon etwas mehr Mühe gegeben. Ausfahrten durch herrliche Wälder, über gefährliche Bergpässe und neben gepflegten Badestränden stehen diesmal auf dem Fahrplan zur Rennstrecke. Alles schön und gut. Doch in Sachen Handling und Zuckeln haben sich leider keine Innovationen breitgemacht. So kann man das 3D-Racing wieder nur als netten Versuch, aber keineswegs als vollwertige Fahrsimulation bezeichnen.

Besser sieht es da schon in der Modellbau-Abteilung aus. Nach bewährtem Konzept stehen Explosionszeichnung, Step by Step-Anleitung und viele Tips zum Finishing für den Hobby-Bastler zur Verfügung. Mit von der Partie sind diesmal die amerikanischen Klassiker: Malibu SS PRO, Hemi Cuda, Boss 302 Mustang und eine 67er Chevelle. Beim Anblick der getunten Schlitten wird es wohl jedem Manta-Monni die Tränen in die Augen treiben. Für absolute Fanatiker bietet sich sogar noch die Möglichkeit, das ein oder andere Power-Utensil in die Boliden einbauen zu lassen. Spoiler, Turbo Charger und Nitro-Einspritzung: Macho-Herz, was willst Du mehr?

Thomas Brenner ■



Alone in the Dark

Düster

Kein Adventure hielt uns in der Vorweihnachtszeit des letzten Jahres so in seinem Bann wie Alone in the Dark. Kurz vor dem Erscheinen des zweiten Teils gibt es jetzt die CD-Version.



Die ersten Previews für Alone in the Dark 2 sind schon geschrieben, aber erst jetzt konnte man sich bei Infogrames dazu entschließen, den ersten Teil auf CD-ROM zu bringen. Zumindest äußerlich mutet das Spiel als stark verändert an. Die Packung wurde neu gestaltet und erinnert nur durch den Titel an die über ein Jahr alte Diskettenversion. Die CD enthält aber ohne jegliche Veränderung die bekannte Gruselstory: Der Maler Jeremy Hartwood ist vor einigen Tagen gestorben und Sie als Detektiv (oder wahlweise Detektivin) müssen sein mysteriöses Ableben näher untersuchen. Schauplatz des ungewöhnlichen 3D-Adventures ist die Villa Derceto, in deren Räume sich Fallen, Monster und Gespenster nur so häufen. Spielerisch und grafisch hat sich wie erwähnt nichts in der CD-Version verändert. Für CD-ROM-Laufwerke mit Audio-Ausgang wird allerdings Sound direkt von der CD geboten. Ein weiterer Vorteil zur Diskettenversion ist die beseitigte Kopierschutzabfrage - man kann also nach dem Einlegen gleich loslegen. Als zusätzlicher Bonus für die Käufer der CD befindet sich noch ein kleines Spiel, Jack in the Dark, auf der Silberscheibe, das bereits auf verschiedenen Messen zu sehen war. Bei Jack in the Dark helfen Sie einem kleinen Mädchen am Halloween-Abend aus einem verhexten Spielwarengeschäft zu entkommen. Eine nette Gruselgeschichte, die Ihnen hilft, die Zeit bis Alone in the Dark 2 zu überbrücken.

Thomas Borovskis





Messebericht: Computer ´93

Deutsche Hersteller auf d

Für drei Tage stand das Kölner Messegelände ganz im Zeichen der Computerunterhaltung: Unter dem Dach der Computer ´93 waren vom 5. bis einschließlich 7. November gleich drei Computermessen vereint. Die Zusammenlegung der "World of Games", "World of Commodore" und "Amiga ´93" erwies sich als Publikumsmagnet. ■ von Thomas Borovskis

Dem Ruf, eine überaus "Amiga"-lastige Ausstellung zu sein - was unter PC-Benutzern ja einen durchaus negativen Beigeschmack haben kann -, wurde die Computer ´93 Gott sei Dank nicht gerecht. Auf nahezu 200 Ständen zeigten die Aussteller etwas für jede Geschmacksrichtung. Von Segas Konsolenspielen über Soft- und Hardware für die diversen Amiga-Boutypen bis hin zum PC wurde ein repräsentativer Querschnitt der aktuellen Markttrends gezeigt. Als durchaus richtungsweisend für die Unterhaltungsbranche kann die Standverteilung angesehen werden: Auf über der Hälfte der gesamten Ausstellungsfläche wurden neueste Produkte für IBM PCs und Kompatible vorgestellt.

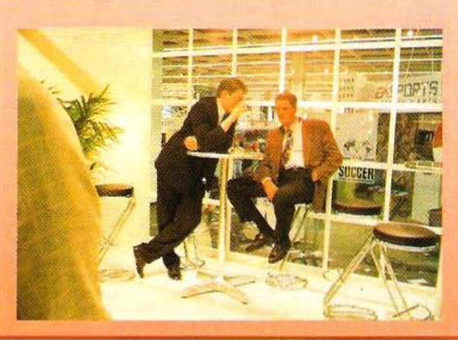
Tee und heiße Suppe

Während am Freitag in erster Linie das Fachpublikum vertreten war, stand der Messehalle am Samstag und Sonntag ein wahrer Besucheransturm ins Haus. Schon früh am Morgen bildeten sich lange Schlangen vor den Eingangstoren, die im Verlauf des Vormittags nicht etwo kürzer, sondern immer länger wurden. Der Veranstalter wußte sich um die Mittagszeit nur noch mit einem zu behelfen: An die Wartenden wurde Tee und heiße Suppe verteilt. Wer es dann doch noch in die Messehalle schaffte, wurde für die Wartezeit aber entschädigt. Am Stand von Softgold stellte LucasArts sein neuestes CD-ROM-Spiel Rebel Assault vor. Rasante Flüge durch zerklüftete Schluchten und Actionsequenzen in Automatenqualität mochten Rebel Assault zu einem der Messehöhepunkte. Electronic Arts zeigte mit FIFA-Soccer ein beeindruckendes neues Fußballspiel. Das Spiel des Monats dieser PC Games-Ausgabe konnte bei Softgold bestaunt werden. Vor allem die deutschen Herstel-

Der Computec-Verlag

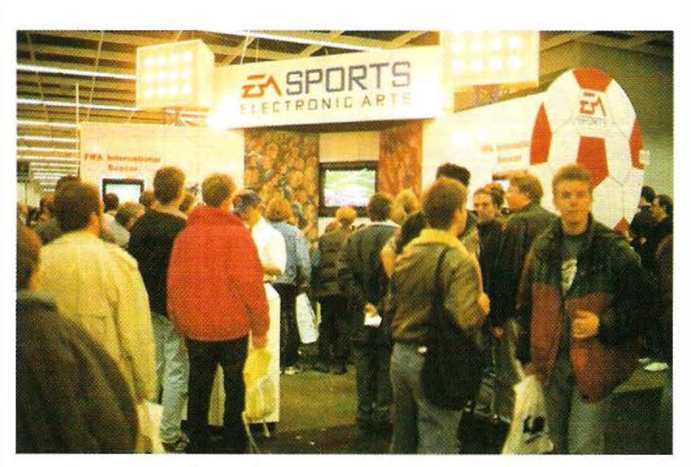


Großen Andrang gab es nicht nur an den Eingangstoren der Messehalle, sondern auch an den Toren des Computec-Standes. Während andere Zeitschriftenverlage nur sporadisch vertreten waren, präsentierte der Computec-Verlag stündlich in live-moderierten Shows einen Querschnitt seiner Computertitel. PC Games-Leser konnten sich die neuesten Vorabversionen von Spielen vorführen lassen oder mit den Redakteuren persönlich ins Gespräch kommen.





Bei Softgold/Rushware war die Hölle los. Rushware! Rushware! schallte es durch die Halle.



FIFA International Soccer war eine Attraktion in Köln. Leider nur auf dem Mega Drive.

em Vormarsch



Max Design hatte zusammen mit NEO Software einen Stand auf der Kölner Messe.

ler und Hersteller aus dem deutschsprachigen Raum zeigten Marktpräsenz: Bei NEO Software aus Österreich zogen das Ganovenspiel Der Clou und die CD-ROM-Version von Whale´s Voyage neugierige Blicke auf sich. Starbyte präsentierte Bazooka Sue und eine aufpolierte Version von Rings of Medusa, während Blue Byte mit Battle Isle 2 und Die Siedler zwei absolute Strategie-Knüller vorstellte. Weitere interessante Titel waren Ikarions neue Wirtschaftssimulation Zeppelin und der langerwartete Mad TV-Nachfolger Mad News, das diesmal nicht die Fernseh- sondern die Zeitschriftenbranche gehörig auf die Schippe nimmt. Software 2000 zeigte mit "Winnetou"-Musikuntermalung das Karl May-Adventure Schatz im Silbersee.

Der Riese schwenkt ein



Eine besondere Überraschung war die unübersehbare Präsenz des Computerriesen IBM. Zusammen mit dem Spielehersteller MicroProse zeigte der Erfinder des PC ein völlig neues Gesicht: Der immer mehr an Bedeutung zulegende Computerentertainment-Markt wurde von IBM endlich als zukunftsträchtig erkannt. Neben dem Vorstellen des neuen 32 Bit-Betriebssystem OS/2 2.1 als universelle Multitasking-Plattform für business-orientierte Anwendungsprogramme sollte auch das Vorurteil beseitigt werden, OS/2 wäre als Plattform für Spiele ungeeignet. IBM bewies in verschiedenen Präsentationen tatsächlich das Gegenteil: Sogar sehr hardwarenah programmierte MicroProse-Spiele wie F-15 Strike Eagle III liefen offensichtlich einwandfrei auf der Präsentationsleinwand. Außerdem, so kündigten IBM und MicroProse an, sei die Entwicklung von "echten" OS/2-Spielen schon so weit fortgeschritten, daß die Benutzer bald mit dem Erscheinen der ersten Produkte rechnen könnten. Als Paradebeispiel kündigte Uwe Fürstenberg, der deutsche Produkt-Manager von MicroProse, eine OS/2-Umsetzung der Rennsimulation MicroProse Formula 1 Grand Prix an.

Marktübersicht Grafikkarten

Ich will Spaß,

Spätestens seit Spielen wie The 7th Guest oder Syndicate sollte jedem klar sein, daß eine leistungsfähige Grafikkarte bei SVGA-Auflösungen so wichtig ist wie eine scharfe Nockenwelle bei einem Rennwagen: Die meisten Anwender vergessen beim Kauf eines neuen PCs, daß nicht nur die CPU, sondern gerade die Grafikkarte über die Performance entscheidet.

Eigentlich haben Grafikkarten vieles mit Autos gemeinsam: Es gibt eine riesige Auswahl verschiedener Modelle, die prinzipiell alle das gleiche tun, sich aber in wichtigen Aspekten unterscheiden. In der folgenden Marktübersicht geben wir einen Überblick über die wichtigsten Modelle im Bereich von 200 bis 1000 Mark. Und was besonders wichtig ist: Welche Karte bietet die meiste Power für Spiele wie Privateer oder Strike Commander?

Diesel oder Benziner?

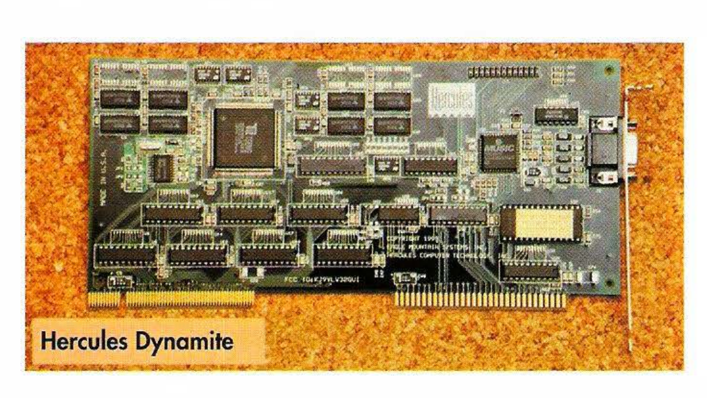
Ganz entscheidend für die Geschwindigkeit einer Grafikkarte ist das Bussystem, über das die CPU mit der Grafikkarte kommuniziert. In den älteren Rechnern ist überwiegend ein ISA-Bus vorhanden, der Daten nur mit 8 MHz und 16 Bit verarbeitet - eine moderner 486er-Prozessor wird hierdurch gnadenlos ausgebremst. Immer mehr Rechner kommen daher mit einem Local-Bus nach VESA-Standard (VLB) auf den Markt, der mit mindestens 33 MHz und 32 Bit arbeitet und dadurch wesentlich höhere Leistungen ermöglicht.

Wenn Ihr Rechner also über ein Local-Bus-Motherboard verfügt, sollten Sie einem der vorhandenen VLB-Steckplätze eine entsprechende Grafikkarte spendieren. Um bei unserem automobilen Vergleich zu bleiben: Der (VLB-)Benziner geht - unabhängig von Hersteller und Modell - immer besser ab als die entsprechende (ISA-)Diesel-Variante. Und während Diesel immerhin billiger als Benzin ist, gibt es kaum ein Argument für den ISA-Bus. Beim Local-Bus müssen Sie lediglich aufpassen, die richtige Benzinsorte zu erwischen: Offiziell sind nur Normalbenzin (33 MHz Bustakt) und Super (40 MHz) vorgesehen, denn nicht jede Grafikkarte verträgt das von schnellen Systemen angebotene Super Plus (50 MHz). Im Zweifelsfall sollten Sie sich vor (!) dem Kauf zusichern lassen, daß die gewünschte Grafikkarte mit Ihrem 50 MHz-Motherboard funktioniert.

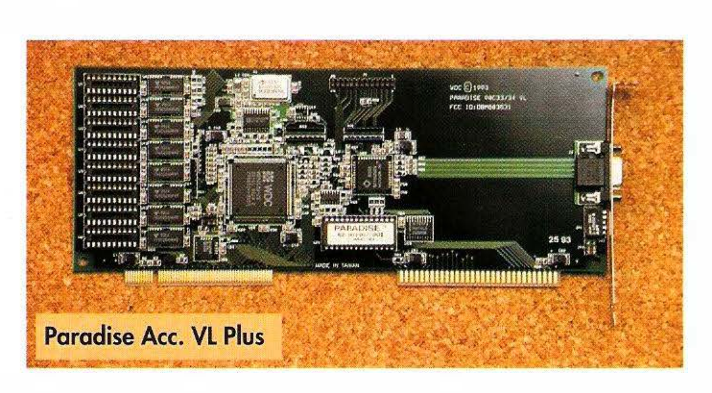
Auflösungen

Die Unterschiede zwischen den einzelnen Grafikkarten in puncto Auflösung und Farbtiefe zeigen sich nur unter Windows - unter DOS sind zumindest in diesem Punkt alle Karten gleich. Die Auflösung gibt dabei die Anzahl der Pixel an, die die Karte in horizontaler bzw. vertikaler Richtung anzeigen kann, die Farbtiefe entscheidet über die Anzahl der gleichzeitig darstellbaren Farben: Bei 8 Bit Farbtiefe sind das 256 Farben, bei 16 Bit (= HiColor) 65.536 Farben und bei 24 Bit (= TrueColor) satte 16,7 Millionen Farben. Während für viele Standardanwendungen wie Textverarbeitung 8 Bit mehr als ausreichen, dürfen es für Multimedia oder Bildverarbeitung schon 16 oder 24 Bit Farbtiefe sein. Die für Spiele unter DOS wichtigen Modi von 320 x 200 und 640 x 480 Punkten mit 256 Farben beherrschen ohnehin alle modernen Grafikkarten. Unter Windows sind es in der Regel 640 x 480 Punkte mit maximal 16,7 Millionen, 800 x 600 Punkte mit bis zu 65.536 und 1024 x 768 Punkte mit bis zu 256 Farben, die fast alle erhältlichen Karten bieten. Etwas düster sieht es hier lediglich bei einer Karte aus: Als einziges Produkt im Test unterstützt die ELSA Winner 1000 mit 1 MByte Video-RAM die Auflösung von 800 x 600 bei 65.536 Farben gar nicht und 16,7 Millionen Farben nur bei 640 x 400 statt 640 x 480 - schade, handelt es sich hier doch um ein ansonsten interessantes Board.

Alles, was über die oben genannten Auflösungen hinausgeht, braucht mehr als das eine Megabyte Videospeicher, das man heute auf den preiswerteren Karten findet. Standardmäßig bieten die ATI Graphics Ultra Pro, die Number 9 Level 12 sowie die beiden P9000-Karten zwei Megabyte, so daß auch 800 x 600 in TrueColor und 1024 x 768 in HiColor möglich sind. Empfehlenswert sind zwei Megabyte Video-RAM auch bei der Celsius sowie der Graphite. Auf 2 MByte aufrüsten lassen sich zwar auch die Mirage, die Winner 1000 und die miro



Hercules Dynamite



Paradise Acc. VL Plus

ich geb Gas ...

Crystal, aber hier gewinnt man keine sinnvollen Modi hinzu, die diese Investition rechtfertigen würden.

Große Unterschiede gibt es in der Geschwindigkeit, mit der die verschiedenen Auflösungen bewältigt werden: Dies hängt nicht nur vom verwendeten Grafikchip (dazu gleich mehr) ab, sondern auch vom RAM, das der Hersteller der Grafikkarte verwendet hat: Preiswertes DRAM ist zwar bei niedrigen Auflösungen und Farbtiefen noch ausreichend, unter "Vollast" jedoch kann nur schnelles VRAM mithalten. Technischer Hintergrund: In VRAM kann die CPU gleichzeitig Daten schreiben, während die Grafikkarte auf der anderen Seite die Daten ausliest und an den Monitor schickt. Bei DRAM müssen sich CPU und Grafikkarte abwechseln - und das kostet Zeit.

Turbo-Lader

Nachdem die PC-Welt lange Jahre mit VGA-Karten auf Basis des ET3000 und ET4000 von Tseng glücklich war, änderte sich dieser Zustand schlagartig mit dem Erscheinen von Windows: Plötzlich sollten hohe Auflösungen mit vielen Farben dargestellt werden, und das bitte ohne spürbare Verzögerungen. Um diesen Anforderungen gerecht zu werden, entwickelten findige Köpfe die ersten Grafikbeschleuniger - den Turbo-Lader für die Grafikkarte. Diese Chips, es handelt sich hier um spezialisierte Prozessoren, sitzen auf der Grafikkarte und übernehmen bestimmte Aufgaben wie das Zeichnen von Linien oder das Verschieben von Blöcken. Für die CPU bedeutet das: Statt jeden einzelnen Punkt einer Linie "zu Fuß" zu zeichnen, wird diese Aufgabe an den Grafikchip delegiert, der das ruck-zuck erledigt. Für Spiele-Freaks ganz wichtig: Damit der Turbo anspringt, braucht es einen speziellen Treiber, der nur für Windows verfügbar ist. Zu gut deutsch: Beim Spielen bringen die Wunderchips rein gar nichts.

Auf den heute gängigen Grafikkarten kommt nur eine handvoll verschiedener Grafikchips zum Einsatz, die sich in ihrer Leistung und ihrem Preis erheblich unterscheiden: Im Preisbereich um 300 Mark findet man meist Karten mit dem GD5426 von Cirrus Logic, dem Vorgängermodell 5422 oder dem Nachfolger 5428. Bei bis zu 256 Farben bringen diese preiswerten Karten auch durchaus gute Geschwindigkeiten, bei 16 oder gar 24 Bit sackt die Performance jedoch schlagartig ab. Leistungsmäßig auf ähnlichem Niveau liegen Grafikkarten mit dem 90C31/90C33 von Western Digital, wobei bei vielen Farben der 90C33 auf der Paradise Accelerotor VL Plus noch leichte Vorteile gegenüber den 5426-Karten verbuchen kann, während der ältere 90C31 in TrueColor in puncto Geschwindigkeit kaum mehr bietet als ein Fahrrad mit Hilfsmotor ...

Untere Mittelklasse

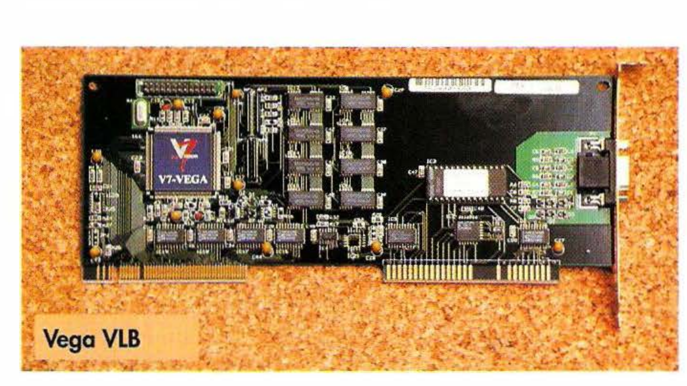
Die untere Mittelklasse markieren Karten mit dem 86C801 bzw. 86C805 von S3 und dem vielgelobten ET4000/W32 von Tseng Labs. Unter Windows überbieten die ET4000/W32-Karten das Leistungsniveau der 5426-Karten nur knapp, während die 80x-Produkte doch schon ein gutes Stück schneller sind, was bei 256 Farben auch ohne Benchmark-Programm auffällt. Nach unseren Erfahrungen hat in dieser Klasse dabei die Mirage von Spea gegenüber der miro 8S die Nase meist etwas vorn.

Wer bereit ist, 600 Mark und mehr anzulegen, kann zwischen verschiedenen High-End-Karten wählen, bei denen weniger der Chip, als die RAM-Ausstattung und das übrige Drumherum über den Preis entscheidet: Während die bisher erwähnten Karten mit 1 MByte Videa-RAM bestückt sind, kommen viele der teureren Produkte gleich mit 2 MByte, was höhere Auflösungen und Farbtiefen ermöglicht. In puncto Geschwindigkeit bringen diese Karten vor allem bei 16 und 24 Bit enorme Vorteile: Schon die noch relativ preiswerte Winner 1000 von Elsa ist im True-Color-Modus beinahe doppelt so schnell wie typische 805-Karten. Mit dem gleichen Chip bestückt, wegen der besseren Ausstattung aber auch ein gutes Stück teurer ist die Number 9 Level 12. Auch die ATI Graphics Ultra Pro ist in diesem Preissegment eine interessante Alternative, wobei rein leistungsmäßig die mit IITs AGX-015-Chip bestückten Karten Orchid Celsius und Hercules Graphite noch mehr Power für's Geld bringen - wohlbemerkt: unter Windows.

Mit Preisen um 1000 Mark liegen die P9000-Karten, im Test durch die Orchid P9000 und die Viper von Diamond vertreten, am oberen Ende der Skala. Dafür wird auch bei 24 Bit unter Windows eine Leistung geboten, die von anderen Produkten nur im Einzelfall erreicht wird. Positiv aufgefallen ist hier die Viper, die dank laufend aktualisierter Treiber nicht nur deutlich schneller, sondern auch zuverlässiger arbeitet als die meisten anderen P9000-Karten.

Ohne Turbo-Boost

Unter DOS - und das zählt beim Spielen - sieht die Situati-



Vega VLB


Genoa 8500 VL

on jedoch ganz anders aus. Wenn Sie einen Blick auf die DOS-Benchmarks werfen, so werden Sie feststellen, daß hier vor allem die Art des Systembus ausschlaggebend ist: Local-Bus-Karten sind im Durchschnitt rund doppelt so schnell wie ihre Verwandten im ISA-Format. Da hier der Turbo-Lader nicht zum Einsatz kommt, ist die DOS-Performance vom verwendeten Grafikchip beinahe unabhängig.

Etwas schwach unter DOS sind ironischerweise gerade die Karten, die unter Windows zur Spitzengruppe zählen: Die Celsius sowie die Graphite liegen unter DOS gerade noch im erträglichen Rahmen, die Karten mit P9000-Chip sind jedoch durch die Bank gravierend langsamer als alle anderen VLB-Karten. Überdurchschnittlich schnell sind unter DOS die Graphics Ultra Pro von ATI, die Genoa 8500VL, die Paradise Accelerotor VL Plus sowie erwartungsgemäß die beiden ET4000/W32-Karten. Im Bereich der ISA-Karten sind die Unterschiede minimal; erwähnenswert scheinen uns nur die teilweise kräftigen Bildstörungen beim Scrollen unter Syndicate in der SVGA-Auflösung: Während VLB-Karten hier überwiegend ein butterweiches Scrolling bieten, stottern die ISA-Karten wie ein Motor mit falsch eingestellter Zündung.

On the road again

Zwar gibt es für Grafikkarten kein Tempolimit - freie Fahrt für freie User -, doch auch hier ist die reine Endgeschwindigkeit nicht das entscheidende Kaufargument: Der Komfort spielt ebenfalls eine Rolle und sollte auf jeden Fall in Ihre Kaufentscheidung einfließen! Was für Autos Federung und Innenausstattung sind, sind bei Grafikkarten Bildwiederholfrequenzen und Bedienungskomfort. Besonders die Ergonomie, die sich im wesentlichen in hohen Bildwiederholfrequenzen niederschlägt, sollte man nicht vernachlässigen: Die Bildwiederholfrequenz gibt an, wie oft in der Sekunde das Bild aufgebaut wird. 60 Hz und weniger werden dabei als stark flimmernd wahrgenommen, was - fast wie eine harte Federung - auf Dauer in Kopfschmerzen endet und - im Gegensatz zu der harten Federung - rein gar nichts mit Sportlichkeit zu tun hat. 70 oder 72 Hz sind als unteres Limit anzusehen, mehr kann auch nicht schaden, sofern Ihr Monitor mitspielt. Im Zweifelsfalle sollte das Monitor-Handbuch oder der Händler um Rat gefragt werden.

Gemeinerweise sinkt nun die Bildwiederholfrequenz bei den meisten Karten mit zunehmender Auflösung und vor allem bei höherer Farbtiefe, so daß man beim Kauf genau aufpassen muß. Wachsam sollten Sie auch sein, wenn im Zusammenhang mit der Bildwiederholfrequenz ein kleines "i" oder die Bezeichnung "interlaced" auftaucht: Hier handelt es sich um einen technischen Trick, mit dem ein zwar stabiles, aber stark flimmerndes Bild erzeugt wird - für das dauerhafte Arbeiten eignen sich diese Modi unter keinen Umständen.

In der Praxis bieten heute alle Karten bei den wichtigsten Auflösungen 70 Hz oder mehr. Kritisch sind bei Low-Cost-Produkten die Auflösungen von 640 x 480 bei 16,7 Millionen Farben und 800 x 600 bei 65.536 Farben: Hier wird der Anwender häufig noch mit unerträglichen 60 Hz malträtiert. Gerade bei allen Karten mit 5426 ist dies auch gar nicht anders machbar, da der für die Bildwiederholfrequenz zuständige Baustein direkt auf dem Grafikchip untergebracht wurde - Pech gehabt. Positiv aufgefallen ist uns in diesem Bereich nur die Genoa 8500 VL, die diese prinzipielle Beschränkung zwar auch nicht überwinden kann, in allen anderen Auflösungen aber wenigstens das Optimum aus dem 5426 herausholt.

Im Falle der S3-Karten sind die Unterschiede groß, da verschiedene Anbieter auch verschiedene RAMDACs benutzen, die zu verschiedenen Bildwiederholfrequenzen führen. Positiv fallen in diesem Bereich vor allem die miro Crystal 8S und die Winner 1000 auf - scheinbar legen deutsche Hersteller größeren Wert auf Ergonomie als die US-Konkurrenz. Ein schwaches Bild geben in diesem Punkt die ET4000/W32-Karten ab, die - ganz wie die 5426-Boards - in den beiden kritischen Auflösungen gerade 60 mal in der Sekunde das Bild aufbauen. Durchweg sehr gut ist die Ergonomie im Bereich der teureren Karten, denn hier werden praktisch immer 70 Hz und mehr geboten. Aus dem Rahmen fällt hier lediglich die Orchid Celsius, die in einigen Auflösungen nur 60 Hz erreicht. Der Hersteller hat jedoch schon Einsicht gezeigt: Zur Systems wurde eine neue Celsius vorgestellt, die dem Flackern ein Ende bereitet. Dafür hat Orchid bereits jetzt bei der P9000-Karte die Nase vorn: Ähnlich wie bei der Hercules Graphite kann man hier in den meisten Modi mit 90 Hz oder mehr rechnen. Fazit: Auch wenn ein höherer Preis nur bei hohen Farbtiefen eine größere Geschwindigkeit bedeutet, so doch in jedem Fall eine gravierend bessere Ergonomie. Und daran sollten Sie Ihren Augen zuliebe besser nicht sparen.

Zuverlässigkeit

Schon mal bei 200 km/h auf der Autobahn einen Reifen verloren? Gut, die meisten "PC-Unfälle" sind weniger dramatisch, aber eine schnelle Grafikkarte, die ständig abstürzt, macht auch wenig Freude. Die Betriebssicherheit sollte beim Kauf also auch berücksichtigt werden. Grundsätzlich gilt: Je neuer ein Produkt ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß der Hersteller noch Fehler übersehen hat, mit denen der Kunde dann erstmal leben muß. Immerhin hat man den Trost, daß in den meisten Fällen ein kostenloses Software-Update angeboten wird - davon können BMW-Motronic-Geschädigte nur träumen.

Insgesamt läßt sich sagen, daß alle Karten im Test relativ problemlos in Betrieb zu nehmen waren. Alle von uns getesteten Spiele taten problemlos ihren Dienst, von Performance-Problemen bei aufwendigem Scrollen in Verbindung mit langsamen ISA-Karten einmal abgesehen. Ernsthafte Probleme gab es in Einzelfällen vor allem mit den Windows-Treibern, die bei einigen Produkten noch fehlerhaft sind: Unan-



Sigma Legend 24 LX



Vobis Acc.

genehm aufgefallen ist hier die Everest mit Tsengs ET4000/W32, wo manche Auflösungen wegen fehlender Treiber gar nicht erst nutzbar waren. Auch die Orchid P9000 litt, wie viele andere P9000-Karten auch, noch unter Kinderkrankheiten. Daß es sich hier um ein reines Software-Problem handelt, das man wohl früher oder später in den Griff bekommen wird, beweisen die Dynamite und die Viper, die jeweils die gleichen Chips wie die genannten "Problemkarten" nutzen und einwandfrei arbeiten.

Die Windows-Software zum Wechseln der Auflösung funktioniert bei allen getesteten Karten wenigstens zufriedenstellend. Allgemein läßt sich sagen, daß in diesem Punkt teurere Karten auch bessere Utilities mit sich bringen, die mehr Komfort bieten. Besonders positiv fielen die ATI Graphics Ultra Pro und die Number 9 Level 12 auf, die jeweils eine umfangreiche Ausstattung guter Tools bieten.

Dokumentation

Was manch ein Hersteller seinen Produkten als Dokumentation mit auf den Weg gibt, spottet jeder Beschreibung: Englische Mini-Handbücher mit mäßiger Druckqualität und fehlenden Informationen sind eher die Regel als die Ausnahme. Besonders unangenehm sind hier die Vobis Accelerotor und die Everest aufgefallen, die mit 20-seitigen Pamphleten in englischer Sprache geliefert werden. Auch bei Hercules hat man an der Dokumentation gespart, die damit leider ganz und gar nicht der hohen Qualität der Karten entspricht. Gute und vor allem auch deutschsprachige Handbücher liefern Spea, Miro und ELSA zu ihren Produkten. Ansonsten findet man in der Regel ausreichende bis gute Handbücher, die jedoch in den meisten Fällen nur in Englisch vorliegen.

Fazit

Wer seinen Rechner überwiegend zum Spielen nutzt und nur selten unter Windows arbeitet, kann sich die Investition für eine neue Grafikkarte meist sparen, solange der heimische PC nur einen ISA-Bus besitzt: Die Grafikkarten mit diesem Bus bringen nur unter Windows durch Einsatz des Grafikchips eine Beschleunigung. Wer hingegen ein Local-Bus-System mit einer alten Grafikkarte benutzt, wird mit einer neuen VLB-Grafikkarte wahre Geschwindigkeitswunder erleben.

Unter Windows bei nur 256 Farben und 800 x 600 Punkten bringen alle getesteten Produkte gute bis sehr gute Ergebnisse, so daß man mit rund 300 Mark in den meisten Fällen gut dabei ist. Höhere Auflösungen und Farbtiefen erfordern auch mehr Aufwand, so daß man hierfür 600 Mark und mehr anlegen muß. Wer den PC vor allem zum Spielen einsetzt, sollte in diesem Preissegment vom Kauf einer Karte mit Weitek P9000 oder IIT AGX-015 besser absehen. So schnell diese Karten unter Windows auch sein mögen - unter DOS liegen sie auf dem gleichen Level wie die einfachsten Windows-Beschleuniger für unter 300 Mark.

Einen guten Kompromiß zwischen DOS- und Windows-Performance bieten im unteren Preissegment die Genoa 8500VL oder die (etwas exotische) Paradise Accelerator VL Plus, zwei unspektakuläre, preiswerte und flotte Produkte vom Schlage eines Golf GTI. Auch Karten mit dem ET4000/W32 - hochgezüchteten japanischen 16V-VTEC-Motoren gleich - sind in diesem Bereich empfehlenswert, sofern die Software, wie in unserem Test nur bei der Dynamite von Hercules, stabil läuft. Für rund 800 Mark erhält man mit der ATI Graphics Ultra Pro den Mercedes unter den Grafikkarten, der sowohl unter DOS wie unter Windows schnell und zuverlässig arbeitet und dabei auch durchweg gute Bildwiederholfrequenzen bietet. Um Mißverständnissen vorzubeugen: Alle anderen Produkte in unserem Test mögen für den reinen Windows-Einsatz gut oder gar sehr gut geeignet sein, bringen für Spiele unter DOS aber keinen Vorteil, der die Ausgabe rechtfertigen würde.

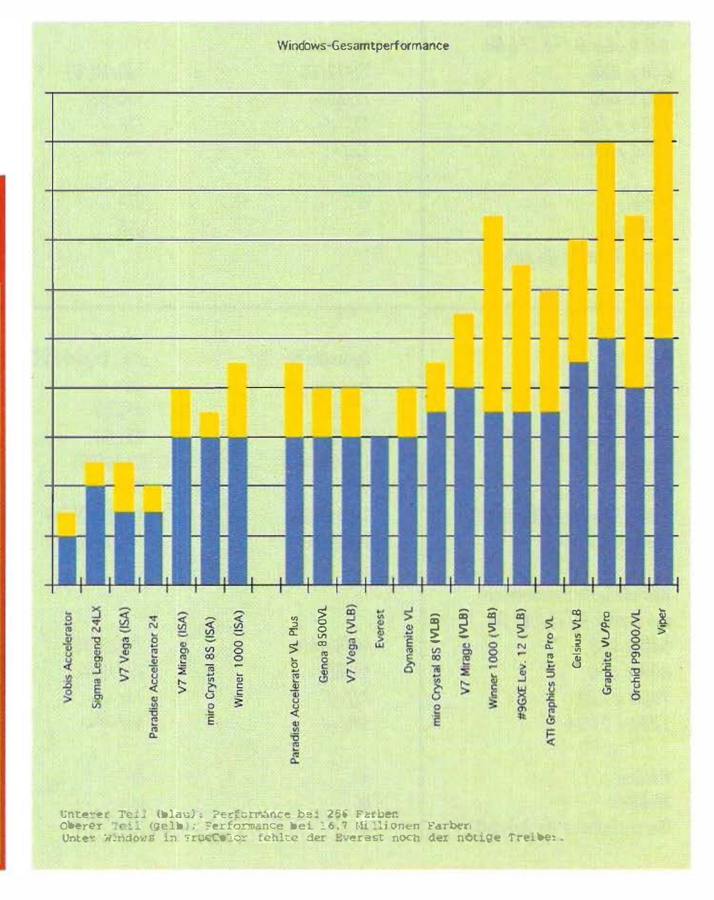
Ein Tip noch zum Abschluß: Wenn Sie nicht gleich noch einen neuen Monitor anschaffen wollen, sollten Sie darauf achten, daß die vorhandene Röhre genug Leistungsreserven bietet, um die Auflösungen und Bildwiederholfrequenzen Ihrer Traum-Grafikkarte darstellen zu können.

Richard Vogler ■

Checkliste

Wenn Sie die Anschaffung einer neuen Grafikkarte planen, sollten Sie folgende Punkte besonders beachten:

- Verfügt die Karte über ein ISA- oder ein Local-Bus-Interface?
- Ist die Karte auch unter DOS beim Spielen schnell genug?
- Welcher Geschwindigkeitsgewinn ergibt sich unter Windows bei 256 bzw. 16,7 Millionen Farben?
- Bringt die Karte in allen benutzten Auflösungen mindestens 70 Hz Bildwiederholfrequenz?
- Sind die mitgelieferten Treiber ausgereift oder gibt es noch häufig Abstürze?
- Bietet der Hersteller in Deutschland ausreichenden Support?
- Kann der vorhandene Monitor auch die hohen Auflösungen der Karte noch darstellen?
- Gibt es die entsprechenden Treiber für andere Betriebssysteme wie OS/2 (sofern Sie nicht nur unter DOS und Windows arbeiten)?



Hinweise zu den Benchmarks

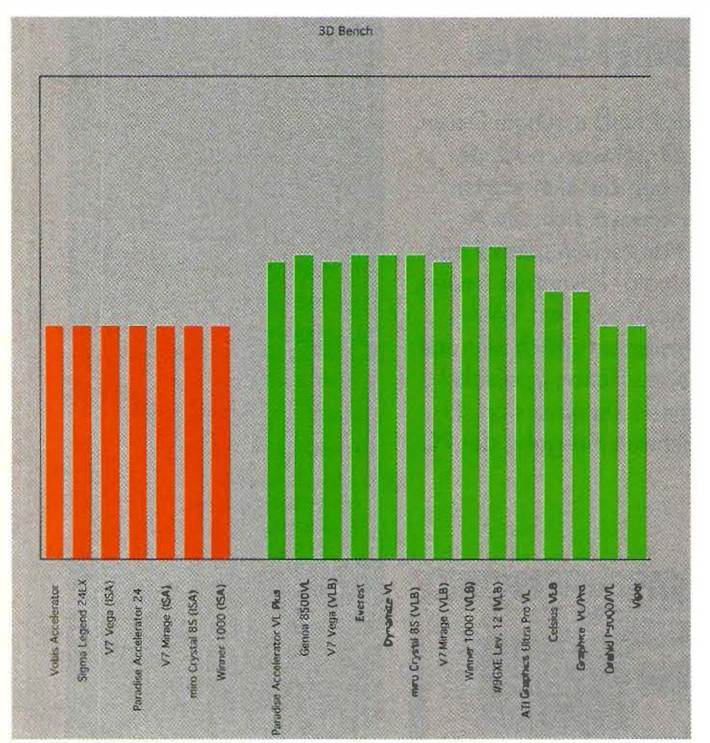
Auch wenn die Geschwindigkeit ein wichtiges Kriterium ist, sollte man die üblicherweise benutzten Benchmarks nicht überbewerten: Typischerweise beschränken sich diese Tests auf die reine Grafikausgabe, die Leistungsfähigkeit des Gesamtsystems wird nicht ausreichend gewürdigt. Wenn also eine Karte laut Benchmark doppelt so schnell wie eine andere ist, kann sich dieser Vorteil in der Praxis auf einen Vorsprung von vielleicht 25% reduzieren.

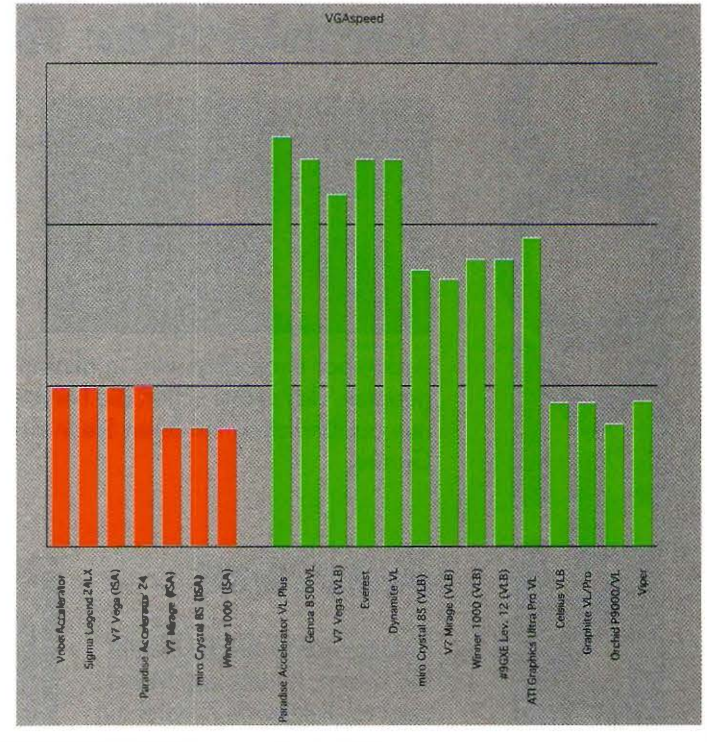
Unter DOS benutzten wir VGASpeed und 3D-Bench zum Testen. VGASpeed zeigt dabei stärkere Schwankungen in den Ergebnissen, da mit maximaler Geschwindigkeit Grafikdaten ausgegeben werden. 3D-Bench hingegen erzeugt eine Animation, die auch die CPU des Rechners ordentlich fordert, so daß hier die Ergebnisse dichter beieinander liegen. Darüber hinaus spielten wir auf jeder Karte kurz die folgenden Spiele an: Strike Commander, F-15, Syndicate, Betrayal at Krondor, The 7th Guest, Comanche, Tornado, Ultima Underworld II, X-Wing und Prince of Persia.

Unter Windows benutzten wir insgesamt drei verschiedene Benchmark-Programme sowie mehrere Applikationen. Da insgesamt kein einzelner dieser Tests ein realistisches Gesamtbild ergibt, haben wir ein gewichtetes Gesamtergebnis (siehe "Gesamt-Performance unter Windows") abgedruckt, das ein recht gutes Bild von der wirklichen Geschwindigkeit der jeweiligen Karte unter Windows liefert. Bedenken Sie jedoch, daß aufgrund von Treiber-Updates gerade bei anderen Systemkonfigurationen die Geschwindigkeit in der Praxis erheblich schwanken kann.

Produkt	**Vobis Accelerator**	**Sigma Legend 24LX**	**V7 Vega (ISA)**	**Paradise Accelerator 24**	**V7 Mirage (ISA)**
Hersteller/Muster von JPN	Vobis	Sigma	SPEA	Western Digital	SPEA
empf. VK	199,00	249,00	325,00	249,00	494,00
Straßenpreis	199,00	227,00	230,00	239,00	305,00
Grafikchip	GD 5422	GD 5426	GD 5426	WD 90C31A	S3 86C801
Bus	ISA	ISA	ISA	ISA	ISA
RAM (Standard/Maximal)	1 MB DRAM	1 MB DRAM	1 MB DRAM	1 MB DRAM	1/2 MB DRAM
Feature-Connector	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste
Bildwiederholfrequenzen bei 4 oder 8/16/24 Bit					
640 x 480	72/72/60	120/60/60	72/60/60	72/60/60	85/85/60
800 x 600	72/60/–	100/60/–	72/60/–	72/56/–	90/60/–
1024 x 768	72/–/–	72/–/–	72/–/–	72/–/–	75/–/–
1280 x 1024	43i/–/–	–/–/–	43i/–/–	43i/–/–	60/–/–
Hotline	ja	USA	ja	nein	ja
Mailbox	–	USA	ja	ja	ja
Garantiedauer (in Jahren)	1	5	3	3	3

Produkt	Dynamite VL	miro Crystal 8S (VLB)	V7 Mirage (VLB)	Winner 1000 (VLB)	#9GXE Lev. 12 (VLB)
Hersteller/Muster von	Hercules	miro	SPEA	ELSA	Number Nine
empf. VK	410,00	495,00	529,00	917,00 (1 MB)	1.189,00
Straßenpreis	299,00	369,00	327,00	660,00 (1 MB) / 850,00 (2 MB)	890,00
Grafikchip	ET4000/W32	S3 86C805	S3 86C805	S3 86C928	S3 86C928
Bus	VLB	VLB	VLB	VLB	VLB
RAM (Standard/Maximal)	1 MB DRAM	1/2 MB DRAM	1/2 MB DRAM	1/2 MB VRAM	1 MB DRAM & 2 MB VRAM
Feature-Connector	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	–
Bildwiederholfrequenzen bei 4 oder 8/16/24 Bit					
640 x 480	90/90/60	75/BB/73	85/85/73	73/–/(67)	76/76/76
800 x 600	90/60/–	77/73/–	90/60/–	100/–/–	76/76/–
1024 x 768	72/–/–	74/–/–	75/–/–	100/–/–	76/76/–
1280 x 1024	43i/–/–	60/–/–	60/–/–	61/–/–	76/–/–
Hotline	ja	ja	ja	ja	ja
Mailbox	ja	ja	ja	ja	(in Planung)
Garantiedauer (in Jahren)	2	2	3	3	5



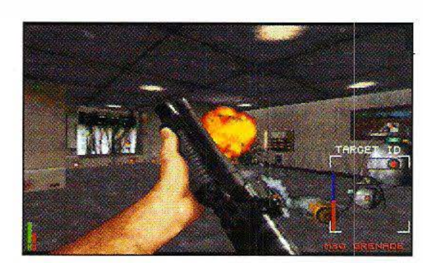


miro Crystal 8S (ISA)	*Winner 1000 (ISA)*	*Paradise Accelerator VL Plus*	*Genoa 8500VL*	*V7 Vega (VLB)*	*Everest*
miro	ELSA	Western Digital	Genoa	SPEA	Eagle Mountain /
495,00	7B9,00 (1 MB)	2B5,00	269,- (1 MB), 299,- (mit Sockel)	375,00	379,00
369,00	599,00 (1 MB) / 799,00 (2 MB)	267,00	259,00	250,00	379,00
53 B6CB01	S3 86C928	WD 90C33	GD 5426	GD 5426	ET4000/W32
ISA	ISA	VLB	VLB	VLB	VLB VLB
1/2 MB DRAM	1/2 MB VRAM	1/2 MB DRAM	1/2 MB DRAM	1 MB DRAM	1 MB DRAM
Pfastenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfastenleiste
75/88/73	73/–/(67)	60/60/60	114/91/60	72/72/60	72/72/–
77/73/–	100/–/–	72/60/–	90/60/–	72/60/–	72/56/–
74/–/–	100/–/–	72/–/–	72/(43i)/–	72/–/–	70/–/–
60/–/–	61/–/–	43i/–/–	43i/–/–	43i/–/–	–/–/–
ja	ja	nein	ja	ja	ja
ja	ja	ja	ja	ja	ja
2	3	3	2	3	1

ATI Graphics Ultra Pro VL	Celsius VLB	Graphite VL/Pro	Orchid P9000/VL	Viper
ATI	Orchid	Hercules	Orchid	Diamond / Computer 2000
995,00	649,00 (1 MB), 799,00 (2MB)	990,00 (2 MB)	999,00	1.084,00
790,00	759,00 (2MB)	79B,00 (2 MB)	999,00	820,00
mach 32 (6B800XX, Rev. 2)	IIT AGX015	IIT AGX015	Weitek P9000	Weitek P9000
VLB	VLB	VLB	VLB	VLB
2 MB VRAM	1/2 MB VRAM	1/2MB VRAM	1 MB DRAM & 2 MB VRAM	256 KB DRAM / 2 MB VRAM
Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	–	–
72/72/72	90/90/70	120/90/70 (100)	90/90/90	72/72/72
76/76/70	90/65/(60)	120/72(90)/(72)	90/90/90	72/72/72
76/72/–	76/(45i)/–	B0(90)/(80)/–	90/90/–	80/80/–
74/–/–	56/–/–	45i/–/–	74/–/–	74/–/–
ja	ja	ja	ja	USA
ja	ja	ja	ja	USA
5	4	2	4	5

COMING UP!

Terminator Rampage



Da das heiß ersehnte Doom von ID-Software noch ein Weilchen auf sich warten läßt, können sich alle Action-Fans schon einmal auf Terminator Rampage freuen, das noch vor dem Weihnachtsfest erhältlich sein soll. Action par excellence wird in diesem Science Fiction-Spektakel geboten, das zeigte schon die hervorragende Demoversion. Einen ausführlichen Test lesen Sie in der nächsten Ausgabe der PC Games.

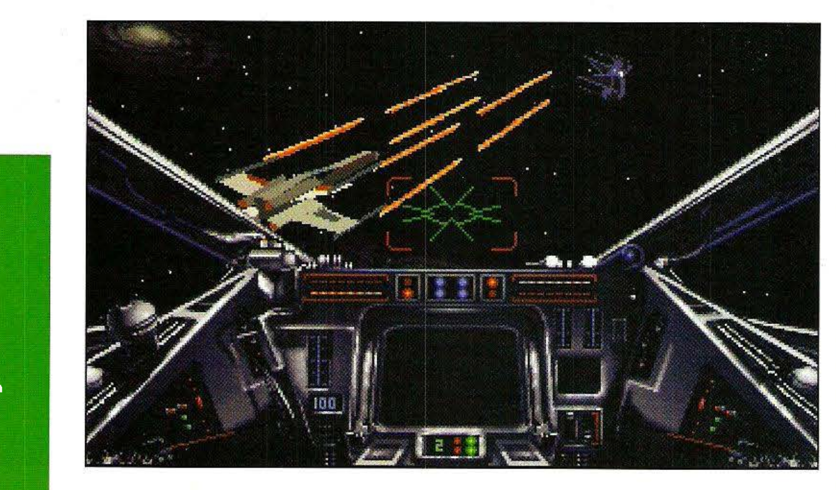
Anstoss



Bislang wurde der Titelkampf nie knapp. Bundesliga Manager Pro. ließ keine Zweifel aufkommen, daß alle Konkurrenten gegen den Abstieg zu kämpfen haben. Mit Anstoss erscheint nun aber ein Managerprogramm, das sich nicht einmal mit dem zweiten Platz zufriedengeben will. Ob der bisherige Titelträger seine Spitzenposition behaupten kann, erfahren Sie in der Februar-Ausgabe der PC Games.

B-Wing

Bei Imperial Pursuit überlebten die Rebellen den Verrat und die Angriffe durch die imperialen Streitkräfte. Doch nach dem erfolgreichen Angriff der Rebellen auf ein imperiales Raumschiff-Dock ist Darth Vader besessen von der Idee einer Vernichtung der Rebellion. B-Wing, die zweite Missionsdiskette zu X-Wing, liefert 26 neue Missionen und Spannung für mehrere Spielstunden.



Die nächste PC Games erscheint am 12. Januar im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11/53 25-0

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34; 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur: Christian Müller

Leitende Redakteure: (verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Hans Ippisch, Michael Erlwein,
Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt

Hotline - PC Games:
Mo.-Fr., 13-16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Redaktion England: Timothy Wilkins

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,
Sylvia Stenglein, Mechthild Footz,
Patrick Hodge

Freie Mitarbeiter:
Thomas Brenner, Petra Moueröder,
Lars Geiger, Harold Wagner, Andreas Rizzi,
Marcus Islinger, Willred Lindo

Titel: Simon Schmid

Grafisches Konzept:
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 0203 - 305 11 34

Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 6 42 62 63
Mobil 01 71 - 6 21 31 46
Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck: Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury England

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.